Введение

Люди любят размышлять о центрах. Скованные в Сигиле думают, что они находятся в центре мультивселенной. Множество берков на Прайме думают, что их мир находится в центре всего (хотя можно поспорить, что эта вера в действительности является не их ошибкой, просто они пока не знают всего). Покажите рубаке «карту» Великого Кольца, и он, скорее всего, подумает, что в центре лежат Внешние Земли. Затем покажите ему представление всего космоса (всех планов, не только Кольца), и он, вероятнее всего, осознает свою ошибку. «Нет, - скажет он. - Оказывается, что Внутренние Планы – центр мультивселенной».

Истинная тьма, для тех, кто знает пути планов, заключается в том, что центра в действительности *нет*. В космосе без границ любое место может быть центром. Хотя те, кто выбирает Внутренние Планы в качестве ядра мультивселенной, в действительности не так далеки от истины. Может, они и не подходят для центра по положению, но есть основательные причины назвать их центром *бытия*.

Бытие – вот что представляют из себя Внутренние Планы. Пока сущностью Внешних Планов является вера, Внутренние Планы являются неизменной действительностью. Сюрреалистические, неосязаемые королевства мысли метафизических Внешних Планов могут изменяться, вознося существ, состоящих из веры и убеждений (силы, демоны, небожители и тому подобные). Но реальные, осязаемые, материальные миры совершенно физических Внутренних Планов никогда не изменяются, не имеет значения, о чем человек думает или что считает дорогим. Как говорят внутрепланарные уроженцы: «Верь во что хочешь, но огонь все еще будет гореть а ветер – дуть».

♦Об этой книге♦

Внутренние Планы
подчиняются Правилу
Триады?
Да –

Постарайся
остаться в живых.

не забывай о
дыхании, и

Постарайся
остаться в живых.

– Вирант Манникас
из
Города Стекла

При сборе тьмы о Внутренних Планах Редактор консультировался с обширным количеством источников. Факты были проверены в Великой Библиотеке Сигила, среди кип записей, хранимых Братством Порядка, и в библиотеках Тота и Юрркола, сил, посвященных знаниям (хотя получение доступа к этим коллекциям – уже история сама по себе, которая обеспечила множеством задержек публикацию этой книги). По большей части, однако, песни в этом томе были взяты из непосредственных источников – у народов, исконных жителей Внутренних Планов, или чрезвычайно знакомых с ними. В каждом разделе одним автором детально описывает отдельный план, наиболее ему знакомый. Главным основанием для выбора этих авторов стали знания и честность, и именно в таком порядке. Когда такое было возможно, Редактор выбирал истинного жителя плана, чтобы написать определенный раздел (хотя в некоторых случаях ни одного аборигена найдено не было, а в других были найдены *нечестные* аборигены).

Читатель может отметить, что точка зрения некоторых рассказчиков содержит слегка предубежденную информацию и незнакомые

манерности – особенно у тех, кто используют кант Сигила и пути Внешних Планов. С другой стороны, странники с Внутренних Планов настаивают на своей точке зрения и не сыплют словами. В общем, они не разговаривают экзотическими терминами или используют много сленга. Народы Внутренних Планов выражаются прямо.

♦ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОЙ КНИГИ♦

Эта книга предназначена для Мастера, хотя игроки – особенно те, у кого есть знание об одном или нескольких Внутренних Планах – также могут иметь доступ к некоторым или ко всем главам. Часто PC планары происходят из одного из Внутренних Планов. Персонажи игрока генази в частности должны быть ознакомлены хотя бы с крохами информации в этой книге, и различные люди, эльфы, дварфы и даже тифлинги с бариаврами были рождены на Внутренних Планах. Некоторые Мастера также могут найти определенные внутрепланарные расы, такие как шады (находящиеся в Книге Монстров Планскейпа® *Приложении III*), подходящие для PC. Игроки любых или всех этих персонажей могут захотеть прочитать небольшую часть этой книги.

♦КАМПАНИЯ НА ВНУТРЕННИХ ПЛАНАХ♦

Когда Мастер ознакомится с основными мыслями или прочитает эту книгу, то он может решить провести целую кампанию во Внутренних Планах. Это отличная идея – кто-нибудь из игроков увидит в этом отличный вызов своим способностям. Естественно, если Мастер решит начать внутрепланарную кампанию, то он может захотеть сохранить в своей памяти несколько вещей.

Выживание – вот что должно быть первым на уме у любого путешественника или обитателя Внутренних Планов. Нигде в мультивселенной нет более враждебной окружающей среды, и старание оказаться подальше от книги мертвых может быть более сложной вещью, которую странник когда-либо делал. Мастер должен задуматься о том, как PC должны будут выживать на Внутренних Планах достаточно долго, чтобы *иметь* приключения. Это понятие выживания позволяет не-местным персонажам долгосрочно долго оставаться на Внутренних Планах, и это ключ, который открывает врата во внутрепланарные приключения.

Одно из решений проблемы выживания: Мастер может подождать, пока PC не достигнут 6 или 7 уровня, или он может попросить игроков создать новых героев уже с этими уровнями. Рубаки с такими силами могут творить заклинания, чтобы защитить себя от враждебной окружающий среды Внутренних Планов. С другой стороны, некоторые Внутренние Планы не требуют многого от мироходцев. Например, Элементальный План Воздуха представляет немного опасностей для своих жителей, и некоторые области других Внутренних Планов аналогично «безопасны».

Другое решение: PC ради выживания могут положиться на магические предметы. Многие изделия, находящиеся в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛЬЯ®* позволяют человеку выдержать жесткую реальность огня (*кольцо сопротивления огню*), холода (*кольцо теплоты*) или воды (*зелье подводного дыхания*) – и это только примеры. Мастер также может создать свои собственные магические предметы, даже подгоняя их для низкоуровневых кампаний, так что они не нарушают баланса игры. Например, Мастеру предпочтительнее создать *плащ выживания в элементной магме*, чем дать персонажу плащ, который защищает его от всего огня и жара. С этой вещью носитель будет способен выжить на Параэлементальном Плане Магмы, но он все еще будет уязвим для *огненных шаров*, дыхания красного дракона и даже для магмовых параэлементалов. Аналогично, *кольцо путешествия в элементальной земле* позволит рубаке передвигаться через план Земли, но не через нормальные каменные стены на любом другом плане. Таким образом,

специальные вещи обеспечат авантюристов возможностью путешествовать по Внутренним Планам, но, в то же время, не давая им слишком много могущества.

Когда Мастер определится, как PC будут выживать на Внутренних Планах, он может определить, что будет значить общение с NPC. Это очень важно для внутрепланарной кампании, так как персонажам всегда нужно какое-то безопасное место, чтобы отдохнуть между приключениями. Внутрепланарная кампания может быть (но не должна) постулатом для целых поселений праймовых или планарных людей (или других рас), установленных здесь. Эта книга детализирует все Внутренние Планы, так что Мастеру просто нужно решить, какой из них он захочет назвать «домом» PC.

Наконец, Мастер всегда может обойти проблему выживания и безопасной гавани, просто позволив игрокам создать персонажей, используя расы, которые являются родными для Внутренних Планов. В зависимости от уровня кампании, существа типа шадов, саламандр, сильфов, печей, шокер или даже гениев или элементалов могут быть интересными PC расами. Естественно, этот выбор предоставляет новые (но очень интересные) сложности. Например, пока PC азер может прекрасно чувствовать себя на плане Огня или Магмы, он может столкнуться лицом к лицу со сложностями даже большими, чем для человека, когда окажется на планах Воды или Льда. И дао, и воздушный элементал – существа, которые представляют собой противостояние первичных сил – никогда не будут работать вместе без действительно стоящей того причины.

♦ИНЫЕ ИСТОЧНИКИ♦

Мастер может найти несколько других источников, полезных для внутрепланарного приключения или кампании. Эмементалы и некоторые псевдоэлементалы могут быть найдены в Руководстве Монстров® и Книге Монстров Планскейпа® *Приложении I.* Книга Монстров Планскейпа® *Приложение III,* в частности, почти полностью посвящена внутрепланарным существам. Другие существа могут быть найдены в источниках, приведенных в Указателе на странице 126. Также, Al-Qadim® sourcebook *Секреты Лампы* [TSR 9433] является хранилищем богатого материала по гениям и их обществу на Элементальных Планах.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Когда люди думают о Внутренних Планах, они часто представляют себе *только* четыре главных Элементальных Плана. Они представляют бесконечные голубые небеса Элементального Плана Воздуха и адское пламя плана Огня. Они вспоминают о бесконечных потоках Води и гнетущих глубинах Элементальной Земли. Подобное мышление, однако, приводит к ограничению возможностей. Существует намного больше Внутренних Планов.

Даже рубаки, понабравшиеся опыта в планарных путешествиях – те, кто исследовал один или несколько Внешних Планов (или даже приветствовался на одном из них) – найдут Внутренние Планы абсолютно отличными от того, что они видали до этого и даже больше, чем могли представить. Они приходят в трепет перед абсолютной фундаментальной, материальной реальностью, какую они не могли найти даже на Прайме, не говоря уже об основанных на вере Внешних Планах. Все на Внутренних Планах чувствуется более реальным, представляется более ярким и воздействует на них более глубоко. Необработанные, смертельные и страстные (и все же парадоксально разные), Внутренние Планы кипят и роятся, не заботясь о том, что творится в другой части мультивселенной. Сигил, Прайм, Кровавая Война, модроны на марше – ничего из этого не заботит Внутренние Планы или тех, кто там живет. И это иронично, предполагать, что Внутренние Планы – это почва и питательные вещества для роста остальной части мультивселенной.

Внутренние Планы включают шесть главных планов и дюжину меньших. Первые включают четыре Элементальных Плана и два Энергетических. Вторые делятся на четыре Параэлементальных Плана в восемь Квазиэлементальных Планов. Каждый из этих регионов кратко описан ниже и более детализирован далее в книге.

♦ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ ПЛАНЫ♦

Множество людей думает, что Элементальные Планы – основные строительные блоки космоса. Как строитель использует сырые материалы, чтобы построить дом, так и мультивселенная использует первичную элементальную материю Внутренних Планов, и не только для Пара- и Квазиэлементальных Планов, но также и для любых других планов. Путь всего существующего можно проследить обратно к четырем элементам, и каждая частица с любого другого плана может быть охарактеризована элементальными свойствами, предположительно, рубака имеет навыки, чтобы это сделать – это не требует особого искусства (естественно, человек не должен забывать о важности двух энергетических планов или роли веры в построении Внешних Планов, но это все будет далеко впереди).

Воздух. Источник всех газообразных вещей, этот план – безграничное пространство свежего, приятного воздуха. Небо вверху, внизу и с обеих сторон протягивается в бесконечность с блестящим голубым оттенком, иногда появляются случайные облака и летающие существа.

Условия Элементального Плана Воздуха делают его одним из самых безопасных на Внутренних Планах. Человек здесь может дышать и не должен беспокоиться о таких вещах, как смерть от медленно сдвигающихся камней или поглощение неустанным огнем.

Земля. Королевство твердой материи, Элементальный План Земли – бесконечная масса стойкого камня и незараженной почвы с венами металлической руды и карманами минеральных отложений. Те, кто здесь путешествуют, должны остерегаться гнетущего веса плана, который стремится сокрушить все, что не является его частью. Многие люди называют это место «Наковальня», и причин для этого множество.

Две главнейших сложности, с которыми сталкивается пришелец, заключаются в такой ерунде, как дыхание и передвижение. Все же некоторые создания могут дышать в земле без занесения себя в книгу мертвых. А что насчет движения, так это заставляет странника сильно поскучать даже в самых мягких регионах плана.

Огонь. Все, что есть жар, сияние и грубое движение, в действительности происходит с этого плана. Огонь – план изменения, так же как и Земля – бездвижности, неизменности и надежности. Некоторые называют Огонь наигорячейшим местом в мультивселенной, и возможно, что они правы. Танцующие огни поглощают все, до чего они дотрагиваются, вот почему многие люди ссылаются на Элементальный План Огня как на «Крематорий».

Человек может выжить на этом плане, но это не просто. Воздух здесь в действительности не совсем воздух, а скорее тонкая смесь огнеопасных, ядовитых химикатов, которые ненамного менее смертельны, чем остальная часть плана. И, наконец, естественно, это бесконечный волнующийся океан огня, который, в нужное время, уничтожает все, до чего дотрагивается.

Вода. Источник всех жидких субстанций и самой текучести, Элементальный План Воды обычно называют «Бездонной Глубиной». Это – бесконечная масса воды, не настолько теплой, но не настолько холодной, и совершенно свободной от сокрушающего давления, которое есть на глубинах земных океанов. Целое место, залитое мягким голубо-зеленым светом, который везде мерцает.

Главные опасности, с которыми столкнется человек, исследующий Бездонную Глубину, это течения и отсутствие воздуха. Последняя проблема обычно решается с помощью небольшой магии. Первая проблема, однако, более сложна. Бедняга никогда не знает, когда смертельный поток схватит его и утащит в одиночество.

♦ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ПЛАНЫ♦

Воздух, Земля, Огонь и Вода – четыре главных Внутренних Плана, но человек, который хочет понять картину целиком, не может проигнорировать другие два критических королевства: Энергетические Планы. Как подразумевают их названия, они состоят не из материи, но из энергии. Оба места сложны для понимания, но их эффекты неизбежны.

Позитивная Энергия. План Позитивной Энергии, как говорят, является матерью всей жизни. Это потому что излучение этого яркого королевства дает жизнь всем вещам. Несмотря на эту службу для мультивселенной, однако, Позитивная Энергия полностью пуста. Физической материи здесь нет места.

Некоторые странники сильны настолько, чтобы выжить здесь. Природные, дающие жизнь, свойства позитивной энергии могут быстро сокрушить любое существо, совершенно его уничтожив. Многие седобородые размышляют, что существа, уничтоженные таким способом, в действительности поднимаются на новый уровень существования, но нет легкого пути проверить эту теорию – так же как и безопасного.

Негативная Энергия. План Негативной Энергии – это вечно голодная утроба, которая старается погасить огни жизни, где бы они ни горели. Он дает силу нежити и другим подобным пародиям на жизнь, но место – анафема для всех нормальных существ.

Выживание на Плане Негативной Энергии действительно сложно. Пришелец должен иметь дело с полным отсутствием материи, включая воздух, так же как и с природными свойствами плана вытягивания жизни.

♦ПАРАЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ ПЛАНЫ♦

Элементальные Планы держатся друг от друга обособленно с помощью серии четырех меньших королевств, известных как Параэлементальные Планы (или *парапланы*, для краткости). Эти посреднические зоны, где аспекты одного Элементального Плана смешиваются с другим. В сущности, они – элементальные сплавы. Материалы, которые содержат эти планы, не являются уникальными, но вместо этого представляют чистую комбинацию основных четырех планов.

Лед. Параэлементальный План Льда формируется там, где холодный ветер Воздуха дует над поверхностью Воды. Это место часто называют «Плавающий План», за то, что он дрейфует между Бездонной Глубиной и Элементальным Воздухом.

Большая часть параплана Льда – ледяная масса, больше похожая на гигантский ледник. Путешествующие здесь открывают, что он невыносимо холоден и труден для перемещения, как Земля.

Магма. Где Элементальный План Земли близок к своему огненному собрату, камень нагревается, ярко пылает, а затем бежит, как вода. Это параплан Магмы, королевство настолько же смертельное, как и сам Крематорий.

Многие опасные странники живут на Магме, включая лавовых параэлементалов и magmenов.

Грязь. Возможно, самое отвратительное место в мультивселенной, параплан Грязи формируется там, где Вода входит в контакт с Землей. Это область грязи и болезней, едкого ила и живой слизи.

Человек может здесь выжить, достаточно просто заклинания подводного дыхания чтобы нормально дышать – но это не значит, что он захочет посетить это место. Параплан Грязи является домом для всех видов отвратительных существ, не многие из которых – дружелюбный народ.

Дым. Последний из парапланов, Дым, формируется на пересечении Воздуха и Огня. Атмосфера здесь не только горяча, но и также высоко токсична. Человеку, пришедшему на Дым лучше быть готовым к обоим этим опасностям.

Горстка опасных существ обитает в этом королевстве, включая вспыльчивых дымовых мефитов. Жители и Воздуха и Огня время от времени посещают Дым, добавляясь к опасностям, которые могут ожидать человека.

♦ПОЗИТИВНЫЕ КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ ПЛАНЫ♦

Четыре позитивных Казиэлементальных Плана (также известных как *квазипланы*) висят между Элементальными Планами и Позитивным Энергетическим Планом. Они смешивают материю и энергию в такие яркие и динамические королевства, которые нельзя найти в остальной части мультивселенной. Здесь материя приобретает энергетические качества, которые множество людей расценивают как являющимися… хорошо, позитивными.

Молния. Квазиплан Молнии, так же известный как план Штормов или Мстительная Земля, это место бурных облаков, бесконечного грома и (конечно) обширных молний. Если бы не тот факт, что человек здесь может поджариться за одну секунду, то это место было бы достаточно приятным, чтобы сидеть и восхищаться внушительным представлением.

Опасности этого плана более или менее самоочевидны. Даже когда бедняга может здесь дышать, он должен будет иметь дело с могучими ветрами и смертельными электрическими разрядами. Здесь живут квазиэлементалы молнии, и план является настолько же смертельным, насколько и прекрасным.

Минералы. Там, где Элементальный План Земли насыщается сиянием Позитивного Энергитического Плана, рождается квазиплан Минералов. Это – сокровищница

мультивселенной, заполненная драгоценными камнями, еще раз драгоценными камнями и всеми видами ценных кристаллов.

Многие недоумки думают, что они могут взять несколько больших сумок, направить паруса на квазиплан Минералов, и стать богатыми. Что они забыли, так это королевство населено некоторыми очень противными существами, которым не нравятся массы прыгающих претендентов и торговцев с перекрестка, появляющихся и пытающихся вывезти саму сущность их дома.

Сияние. Квазиэлементальный План Сияния – место невероятного света, рождаемого союзом между Огнем и Позитивной Энергией. Хотя это и наиболее прекрасная из достопримечательностей, которую человек может наблюдать, она также и подавляюща. Те, кто не будут осторожны, найдут себя ошеломленными и в конечном счете ослепленными бомбардировкой света.

Отчеты, слухи и рассказы иногда упоминают о чудесных существах, которые живут на Сиянии. Но одна проблема в том, что ни один действительно не знает, что правда а что нет. Это трудно, оглядеться в месте, столь ослепляющем. Человек, однако, может поспорить, что все виды чудес ждут, чтобы их увидели те, кто могут овладеть бесконечным светом.

Пар. На пересечении Воды и Позитивной Энергии рубака найдет себя охваченным волнистыми белыми туманами квазиплана Пара. Эти пары набиты облаками и туманами. Через них можно безопасно дышать и чувствовать влагу на коже.

Хотя, как всегда, человек должен быть осторожен. Не то чтобы Пар был заселен более опасными существами, нежили любой другой план, просто пришелец редко знает, что таится за следующим скоплением туманов.

♦НЕГАТИВНЫЕ КВАЗИЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ ПЛАНЫ♦

Так же как те квазипланы подпитывались силой Позитивного Энергетического Плана, так же и эти регионы преобладают тьмой противоположного, плана Негативной энергии. Заметно различие от их позитивных коллег, это обычно темные места, которые разрушают материю. Нежить обычна на этих квазипланах, замученные призраки подбадриваются негативной энергией, которая пронизывает все.

Пепел. Квазиплан Пепла – накопление сожженной материи, спрессованной в твердую массу. В большинстве областей, квазиплан имеет стабильную твердую почву, хотя некоторые регионы намного менее плотные. Это место рождается от союза между огнем и высасывающей жизнь силой Негативной Энергии.

Те, кто путешествуют на Пепел, найдут его удивительно негостеприимным местом. Его природа такая, что он перекачивает тепло из всех живых (и неживых) вещей.

Пыль. Когда Земля сливается с Негативной Энергией, она разваливается и формирует Квазиэлементальный План Пыли. В отличие от Пепла и Земли, Пыль – не имеет твердой массы. Вместо этого это пространство раздражающей атмосферы, заполненной кружащими частицами зернистой материи.

Самая главная угроза, с которой столкнется человек на квазиплане Пыли – распад. В конечном счете даже самый могущественный башер развалится на части. Мало что можно сделать, чтобы противостоять этому эффекту, это распространяется даже на порталы и врата, ведущие сюда.

Соль. Найдутся несколько человек, которые будут спорить, что вода не является жизненной основой мультивселенной. Но даже самые незначительные флюиды этой лелеемой ценности могут быть уничтожены влиянием Плана Негативной Энергии. Это точно тот процесс, который порождается на квазиплане Соли.

Здесь, в бесконечном мире кристаллических структур, пришелец может ожидать, что влага будет высосана прямо из его тела. Вскоре после достижения плана он станет иссушенным и страдающим от жажды. В конце, даже самый выносливый мироходец

станет рассыпаться и поглощаться Солью. Когда такое случается, все что от него остается – увядший труп, выглядящий так, словно он был мумифицирован тысячу лет назад.

Вакуум. Квазиплан Вакуума – регион сплошного ничего. Образованный соединением Воздуха и Негативной Энергии, он не содержит ни света и совсем мало материи. Всего несколько существ могут выдержать такую среду.

Естественно, те кто пытаются выжить на Вакууме, жестко связаны. Это значит, что любой рубака с намерением посетить квазиплан, должен планировать находиться в хороших отношениях с обитателями. Нет смысла готовиться всеми магическими способами к смертельной природе плана только затем, чтобы быть отправленными в книгу мертвых голодным аборигеном.

♦ФИЛОСОФИЯ♦

Ранее было упомянуто, что философии принадлежит мало места на Внутренних Планах – вера не кажется важной перед лицом чистой реальности. Это правда, что вера здесь не двигает горы, но это не останавливает людей от придумывания разных идей и теорий, объясняющих причуды Внутренних Планов.

АЛХИМИЯ

Учение об алхимии полностью обязано основами понятий Внутренним Планам. В темных провалах времени, седобородые говорили об этих планах как о единственных компонентах материи. Довольно интересно, они сначала открыли элементы (воздух, землю, огонь и воду), и только после этого осознали, что каждый из них имеет свой собственный физический план существования.

Позже люди, конечно, узнали о параэлементах и квазиэлементах. В отличие от Элементальных Планов, пара- и квазипланы были открыты задолго до того, как кто-либо включил те субстанции в объединенную философию природы материи. Другими словами, Люди знали о Пепле задолго до того как они узнали о пепле – они не рассматривали эти компоненты в своих теориях до окончания изучения связи пара- и квазипланов. Есть песня, которая говорит о том, что первым был обнаружен квазиплан Молний, хотя предполагалось, что в действительности это демиплан. Другие седобородые говорят что параплан Льда был первым внутренним планом, обнаруженным после открытия четырех основных Элементальных Планов.

Естественно, несколько сумасшедшее говорить об «открытии» любых Внутренних Планов. За долго до того как праймы вступили на элементальную землю, уроженцы тех планов уже жили и умирали там. История рас типа джиннов и ифритов уходит глубоко в прошлое мультивселенной, намного глубже большинства, если не всех, праймовых народов. Несомненно, элементалы существуют так же давно, как и сами Элементальные Планы – и если Внутренние Планы обеспечили остальную часть мультивселенной строительными материалами, то элементалы могут быть самыми старыми разумными созданиями из всех.

В любом случае, алхимия – это наука, которая в основном служит своим целям на Прайме, так что эта книга не уделяет ей сильного внимания. И все же многие странники могут выиграть от осознания того, что вся материя состоит из элементов (наряду с соответствующей мерой негативной и позитивной энергии и – если материя находится на Внешних Планах - веры). Например, заклинатель может найти полезным знание, что древесина в живом дереве является частью земли и частью воды, насыщенных позитивной энергией (как и все живые вещи). Если его срубить, то дерево сохраняет частичку той позитивной энергии, но эта искорка постепенно гаснет. Особенно мертвая древесина содержит в себе мало воздуха, который заменяется прочной, твердой землей.

В действительности человек может взглянуть подобным образом на все, что угодно. Алмаз – земля, смешанная с позитивной энергией, стекло – земля и воздух, а ядовитый газ

– воздух с небольшим количеством воды и негативной энергии. Все другие материалы, из которых состоит мультивселенная, просто являются различными комбинациями этих элементов.

Параллелизм

Рубаки, которые собирают информацию о каждом Внутреннем Плане, также сначала обнаружат, что люди что-то там трещат своими костяными шкатулками о параллелизме. Это убеждение выражает идею, что все аспекты Элементальных Планов (а возможно и всех Внутренних Планов) делятся на эквивалентные аналоги на других Элементальных Планах. Просто подумайте, если человек увидел огненную летучую мышь на плане Огня, то ясно как Сигил, что на плане Воды есть водяная летучая мышь, земляная летучая мышь на Земле и так далее.

Несомненно, большое множество свидетельств подтверждают эту теорию. Воздух, Земля, Огонь и Вода, каждый имеет свой вид элементала, фундаментала, расу гениев, генази, мефитов, элементальных гру и даже архоментального правителя. Человек может заметить, что различные заклинания, вещества и магические эссенции с Элементальных Планов также, кажется, существуют параллельно друг другу. В свою очередь, серобородые указывают, что не все из этих наборов аналогов идентичны, существует достаточно сходств, чтобы подтвердить эту точку зрения (хотя морозные и огненные саламандры могут быть всего лишь одним из примеров).

Противники Параллелизма утверждают, что хоть и могут существовать несколько сходств, осторожный странник не всегда согласиться с тем, что *все* имеет аналог на другом плане. Множество вещей, от xorn Земли до tshala Огня, кажется, не имеют параллелей. Более того, Параэлементальные и Квазиэлиментальные Планы, если посмотреть, не обладают всеми качествами и компонентами Элементальных Планов, уже не говоря друг о друге.

И все же теория работоспособна, даже если и не всегда истинна. Мироходцу не повредит запомнить, что каждый Внутренний План (исключая, возможно, Энергетические Планы – и то зависит от того, кого спрашивает человек) имеет своего собственного основного «элементального» уроженца, что каждый служит домом определенному типу мефитов, и что каждый из них зачастую требует некоторый вид магии для долгосрочного выживания. Другими словами, умные рубаки оставят философию серобородым и просто узнают факты, нужные им для того, чтобы туда добраться.

Противостояния и Четверки

Так называемые внутрепланарные эксперты склонны утверждать, что есть и другие избитые истины для этих мест. Например, они говорят, что, возможно, мультивселенские законы, типа Правила Триады и Единства Колец не имеют силы на Внутренних Планах. Чтобы поддержать свою теорию, они выделяют различия между Внутренними Планами и Внешними – различия столь же явные, как отличие веры от холодной, жестокой реальности (но не являются ли они сторонами одной и той же монеты – различными видами истины?).

В любом случае, эти люди отмечают, что на Внутренних Планах Единство Колец уступает место Закону Противостояний. Каждый Внутренний План имеет своего противника: Вода и Огонь, Земля и Воздух, Магма и Лед, Негативная Энергия и Позитивная Энергия и так далее. Важность противостояний и гармонии, которая исходит из баланса между ними, не может быть пропущена. Элементальная сила может бороться против своей противоположности как захочет, но в конце она все еще будет определяться той противоположностью – по крайней мере, частично. Как может быть Воздух без Земли, или жар без холода?

Это говорит о том, что некоторые противоположности на Внутренних Планах просто не заметны интуитивно. Что заставляет Молнию противостоять Пыли? Почему мультивселенная поместила Минералы и Вакуум с различных сторон? Ответ, естественно, в том, что они являются позитивными и негативными аспектами противопоставленного ядра элементов, но в действительности это не очень помогает трудноголовым это понять. Самой легкой вещью для запоминания является идея, что каждый элемент (пара- или квази-элемент) воплощает свои собственные уникальные аспекты, и противостоит другим элементам так же, как это делают любые другие. Ни одно из существ на Внутреннем Плане, кажется, не имеют отношения к тем, которые происходят с других Внутренних Планов – в этом человек может быть уверен. В таком случае, все эти планы противостоят друг другу.

Некоторые из тех же людей, которые придерживаются Закона Противостояний также отбрасывают Правило Триады, как не имеющее никакого влияния к Внутренним Планам. Они утверждают, что оно заменяется Правилом Четырех, и в качестве доказательства указывают на четыре Элементальных Плана, четыре Праэлементальных Плана, восемь (дважды четыре) Квазиэлементальных Плана и два (четыре пополам) Энергитических Плана. На внутренних Планах все приходит в четырех, говорят они, что для критиков звучит не на много больше, чем другой вид параллелизма.

Между прочим: как уже упоминалось, истинные внутрепланарные уроженцы не дадут и задницы мефита за все это. Их не заботит Правило Триады *или* Четырех. Для них Внутренние Планы являются просто тем, чем они являются – домом.

Элементальная Эволюция

Некоторые ученые замечают, что, кажется, с ходом времени появляется все больше и больше элементальных существ, мест и особых нюансов. Когда-то, например, считалось, что ничто не живет на квазиплане Ваккума, или что параплан Льда был одинаковым, куда бы не посмотрел человек. Теперь известно, что оба утверждения неверны. Пока многие объясняют это, говоря, что поскольку пришельцы проводят больше времени на Внутренних Планах, они больше узнают о них, другие утверждают, что, фактически, Внутренние Планы эволюционируют.

Эти теоретики выдвигают идею, что с ходом времени первоначальная и упрощенная природа Внутренних Планов спадает, и планы становятся все более и более умные и сложные. Многие серобородые верят, что в действительности это повышенное присутствие посторонних «портит» Внутренние Планы, заражая их запутанностью Основного Материального и Внешних Планов. Иронично, они указывают, что такие перемены во Внутренних Планах могут привести к их растворению. Если точнее, то эта теория указывает, что праймы и пришлые планары, которые путешествуют на Внутренние Планы и заселяют их, уничтожают эти королевства в принципе. А разрушение основных планов может только означать возможный конец мультивселенной.

♦Обзор♦

В действительности, безотлагательным беспокойством для любого внутрепланарного путешественника является выживание. Но когда рубака решит, как он сможет остаться в живых, ему потребуется узнать, как передвигаться в новой среде обитания, чтобы не потеряться (во всех смыслах этого слова).

Север есть Север, так ведь?

Понятия «север и юг» или «запад и восток» ничего не значат на Внутренних Планах. Человек не будет способен отличить одно направление от другого без помощи местного источника.

Песня в том, что вещь, известная как *элементальный компас*, позволяет путешественнику отыскать свой путь на Внутренних Планах. Хоть он и не показывает «север» или тому подобное, компас показывает на различные элементальные границы. Таким образом, человек на плане Воздуха может использовать такое устройство, чтобы определить, какое направление приведет его к параплану Дыма или квазиплану Молний.

Эти предметы можно найти в Сигиле на Великом Базаре или на множестве рынков больших внешневпланарных городов – особенно тех, где есть известные порталы, ведущие на Внутренние Планы. Покупатели, однако, должны быть осторожны, поскольку многие мошенники оставили легковерного пустышку посаженным на мель на Внутренних Планах с компасом таким бесполезным, что он может так же *хорошо* показывать «север» и «юг».

Мироходцы могут также попытаться нанять аборигена, чтобы тот безопасно и несомненно отвел их (как описано ниже), но без руководства или *компаса* почти невозможно путешествовать по Внутренним Планам. Многие пустышки пытались воспользоваться методом, свойственным для Внешних Планов и Астрала, где они просто могли подумать о своем месте назначения, и они добирались до туда тем или иным путем. Но не здесь. Не имеет значения, о чем человек думает, во что верит или чувствует, это не приблизит его ни на дюйм его цели. Карты могут быть полезными, но только на планах типа Земли, где есть путь, по которому можно следовать, или узнаваемые особенности ландшафта. Например, баснословные обсидиановые карты плана Огня полезны только в том случае, когда странник может сказать, где заканчивается Равнина Сгоревших Мечтаний и начинается Море Палящих Волн – и, естественно, все это похоже на огонь, даже для лучших мироходцев.

Иногда люди, живущие на Внутренних Планах, создают незначительные магические зачарования, называемые *маячными семенами*. Проглоченные, эти галькоподобные семена направляют глотателя к определенному месту назначения на определенном плане. И не важно, где он находится на плане, едок всегда знает, как добраться до указанного места. Местные часто дают их новоприбывшим или посетителям, так чтобы пустышки могли найти путь назад, когда они несомненно заблудятся. Иногда шишки из внутрепланарных городов, стараясь привлечь новых торговцев или богатых туристов, оптом производят семена и бесплатно распространяют их в местах типа Сигила.

Есть история о глупце, который воспринял название *маячных семян* буквально и посадил одно в землю. Есть слух, что семя либо выросло в магический кустарник, который буквально порос золотыми листьями, либо произвело на свет существо типа **shambling mount**, которое, в конце концов, сожрало несчастного садовода. Одна или обе сказки скорее всего вымысел, но таков уж слух.

Элементальные Гиды

Все Внутренние Планы являются бесконечными мирами сами по себе. Путешествие по или между ними могут оказаться сложным и длительным занятием. Руководство по путешествию по плану дается в главе этого плана, позже в этой книге. И все же некоторые соображения применимы для всех планов в целом. Наиболее важные из этих соображений учитывают или используют элементальные гиды.

Элементальный гид – это уроженец определенного Внутреннего Плана – обычно кристально честный элементал, мефит или другое подобное существо. Некоторые, однако, являются людьми или другими не-аборигенами, которые провели на плане большую часть или даже всю свою жизнь (в конце концов, некоторые замкнутые сообщества смещенных планаров на Внутренних Планах научились жить в этих условиях). Группа путешественников может нанять одного из таких гидов, чтобы он отвел их в определенное место на плане, хотя преимущества ноема такого гида могут тянуться дальше, чем просто следование в нужном направлении.

Движение с помощью элементального гида намного быстрее и более точное, чем независимое путешествие. Поскольку Внутренние Планы бесконечны, одинокий мироходец может путешествовать вечно, и так и не достичь места назначения. Элементальный гид, с другой стороны, может привести человека в любую данную точку своего домашнего плана за 100 – 1,000 (10d100) часов. Он также может привести странника к границе с другим планом даже еще быстрее – такое путешествие длится 10 – 100 (10d10) часов.

По усмотрению Мастера некоторые более могучие местные гиды могут обеспечить путешественника определенным уровнем защиты. Пока человек находится в физическом контакте с гидом, он не подвергается естественной окружающей среде любого плана, в которой гид может выжить. Таким образом, рубака, который нанимает элементального гида с плана Огня, может передвигаться по нему без ощущения опаляющих поцелуев его смертоносного пламени, также он может чувствовать себя спокойно на Магме и Сиянии.

Обычно цена наема элементального гида может быть достаточно высокой. И что делает вопрос только хуже, некоторые из этих существ имеют малый интерес к золоту и всему такому. Точный тип платы элементальному существу определяется его природой. Например, воздушный элементал может потребовать ароматы и духи, тогда как огненный элементал может настоять на редком топливе, которое он может поглотить. Однако, во всех случаях цена таких платежей не менее чем 100 золотых монет за час службы.

Безопасные Гавани

Куда бы ни пошел рубака, кажется, что кто-то побывал там до него. Теперь это ощущение очевидно не всегда истинно – если есть какие-то сомнения, просто обратите внимание на определение «бесконечный» – но это все равно можно *почувствовать*. Внутренние Планы – не исключение. Даже в наиболее негостеприимной среде обитания некие странники давным-давно проложили путь выживания в ней и назвали его домом.

Конечно, это может не удовлетворить бесстрашных планарных исследователей, которые хотят оказаться всюду первыми, но это также может спасти им жизнь. Где странник находит других мироходцев или не исконных обитателей, он, без сомнения, найдет то, что нужно ему для выживания самому, свежий воздух, чистую воду или некий вид защиты против суровой среды.

На всех Внутренних Планах путешественник может найти все, что угодно, от скромных стоянок, до целых городов людей, эльфов, дварфов, гитиянки или кого угодно воображению Мастера. Некоторые наиболее интересные места включают в себя Запас, предполагаемый город драконов на квазиплане Минералов; крепость истязателей сознания на параплане Грязи; Слаан, покрытый стеклом город человекоящеров на параплане Дыма (слухи говорят, что он был построен кем-то другим, нежили человекоящерами, но никто не знает кем); Ксигг Маннарик, тайная застава/лаборатория гехрелетов, парящая по квазиплану Молнии; и Рытвина Смерти, фантастически большой орчий шахтерский город, занимающий часть Элементального Плана Земли.

Естественно, пока рубака может надеется найти утешение в этих и других местах, он ошибается, если надеется найти помощь забесплатно. Внутренние Планы иллюстрируют выживание и суровую реальность, и те, кто называют их домом, по рождению или выбору, обычно перенимают ту же идею. Человек, которому нужна помощь или убежище, должен быть готов заплатить намного больше, чем в любых других местах мультивселенной (за исключением, возможно, Нижних Планов, но кто будет искать помощь там?).

Интересным примером потенциальной помощи является знаток по имени Капитан Сажа (Pl/♂ человек/F12/N), который управляет магическим кораблем, *Эбеновой Королевой*. Сажа плавает по Внутренним Планам, как по восемнадцати разным морям и зная каждый как закаленный моряк с Прайма знает воды своего собственного мира. Его уважают даже среди рода гениев, все из которого пообещали ему безопасный проход

через их королевства. Сажа не является гидом как таковым, но он заботится о пассажирах, по цене 200 золотых монет за человека и 300 зм за 100 кубических футов груза – и это только за переход с одного соседнего плана на другой.

Эфирный План

Эфирный План протянул свои нематериальные границы к каждому Внутреннему Плану (как и к Основному Материальному). Таким образом, это один из лучших способов путешествия по всем Внутренним Планам, или между ними. Факт в том, что многие разумные элементальные существа используют Эфир как нейтральную землю, где можно встречаться или спорить.

Эфирный План состоит из двух частей: Эфирная Граница и Глубокий Эфир. Глубокий Эфир является местом, сильно отдаленным от всех остальных планов, которых касается Эфир, со своими собственными качествами и параметрами. Но на Эфирной Границе, которая пересекается с каждым Внутренним Планом, мироходец может испытать долю опасностей, ассоциирующихся с каждым планом. Например, странники, путешествующие по Эфирной Границе, которая касается параплана Магмы, почувствуют легкое замедление передвижения и могут пострадать от небольшого повреждения жаром (ради большей информации, обратитесь к приложению Planescape, Руководство по Эфирному Плану [2633]).

Знатоки могут использовать Эфирный План для передвижения «через» Внутренние Планы без испытания на себе их суровых окружающих опасностей, пересекая необходимые расстояния по Эфирной Границе, а не по самому плану. Это может быть нечестно, но те, кто привык поступать так на Основном Материальном Плане, могут делать это с относительной легкостью.

Это, естественно, не совсем безопасно. Многие внутрепланарные существа не ведают о эфирных вещах или путешественниках, но некоторые – включая некоторых гениев, могучих элементалов и других существ – могут заглядывать в Эфир, и они не позволят эфирному мироходцу свободно топтать свою территорию. По большей части, однако, эфирность является хорошим способом избежать внимания и конфликтов.

Говоря о конфликтах, многие существа Эфира обычно избегают элементальных граничных областей, поскольку переходные среды обитания причиняют повреждение или, по крайней мере, сложности. Поглотители, фазовые пауки, теритраны и другие придерживаются Глубокого Эфира или Границы с Праймом. Однако некоторые существа, типа призраков убиенных на Внутренних Планах, определенные племена натри, плазмы и различные расы гениев часто встречаются в граничных областях Внутренних Планов.

♦Элементальные Карманы♦

Многие люди думают о Элементальных Планах (как и Пара- с Квазиэлементальными Планами, коли на то пошло) как о бастионах абсолютной чистоты. Спросите человека о том, что находится на плане Воздуха, и он ответит: «воздух». И, конечно же, он будет прав.

Время от времени, однако, частички материи просачиваются с одного плана на другой. На плане Воздуха, например, человек может встретить парящие карманы элементальной Воды, парящие по ветру. Схожим образом, мироходец, двигающийся сквозь бесконечные просторы Вакуума, может наткнуться на парящее облако пригодного для дыхания воздуха. Элементальный карман может дать безопасное пристанище, новые припасы и возможность размять затекшие конечности. Естественно, они могут привести пустышку к смерти от съедания, сгорания, утопления или чего другого.

Следуя Закону Противоположностей, элементальные карманы бывают двух разных типов. Первый является чистым, цельным карманом элементальной материи – тем, что представляют себе люди, когда думают о карманах. Это парящие капли слизи на плане

Воздуха или твердые куски земли, подвешенные в бесконечном море плана Воды. Два элемента никак не взаимодействуют друг с другом.

Другим типом является испорченный или смешанный карман, где инородный материал смешивается или изменяется средой, в которой оказывается. Водные карманы на плане Земли становятся огромными лужами грязи, а карманы Огня на Льду расплавляют свое окружение и создают временные открытые области из воды. Большинство испорченных карманов не существуют долго. Например, карманы Вакуума на квазиплане Молний мгновенно взрываются и исчезают, карманы пыли на Воздухе развеиваются и рассеиваются, а карманы Магмы остывают и уплотняются в большинстве не-огненных царств.

Многие серобородые утверждают, что все карманы появляются как чистые образцы, а потом теряют свою элементальную оригинальность (что бы то ни значило), превращаясь в смешанные карманы. С другой стороны, существует множество опытных мироходцев, которым посчастливилось увидеть мгновенную порчу совершенно нового кармана или древний карман, сохранивший свою чистоту. Вот и думай.

DM может использовать следующую таблицу для расчета размера элементального кармана. Сперва бросьте 1d8 для определения типа используемой кости, после чего снова бросьте 1d8 для определения множителя к той кости.

Бросок 1d8	Тип Кости	Множитель
1	1d3	10 ярдов
2	1d4	100 ярдов
3	1d6	1,000 ярдов
4	1d8	1 миля
5	1d10	5 миль
6	1d12	10 миль
7	1d20	25 миль
8	1d100	100 миль

Таким образом, выпад сперва 6 а затем 3 означает, что карман имеет 1d12x1,000 ярдов в поперечнике. Большинство элементальных карманов по форме более или менее сферические.

Обычно существует 25% шанс, что любой такой карман ютит в себе 1d4 элементалов, квазиэлементалов или параэлементалов соответствующего типа. Некоторые карманы могут служить логовом и для других существ, в зависимости от их типа и расположения (например, Земляной карман на плане Воздуха предлагает насест для уроженцев этого плана, если они захотят использовать его). Естественно, некоторые карманы могут содержать жизнь, как отмечено в отдельных разделах ниже.

Следующие описания обеспечивают DM'а тьмой о каждом типе карманов. Однако он должен приспосабливать информацию в зависимости от плана, где встречается карман, и типа самого кармана (чистый, испорченный или что-то среднее).

Воздух. После долгого времени, проведенного в клаустрофобных глубинах твердых планов, небьющемся мраке жидких планов или даже душащей атмосфере мест типа Дыма или Пыли, человек, натыкающийся на карман элементального воздуха, должен поблагодарить своих богов. Карманы воздуха выглядят как большие открытые области, которые, хоть и лишенные воды или света, являются самыми гостеприимными местами на всех Внутренних Планах. Из-за этого, однако, они наиболее обитаемы. Факт в том, что карман воздуха лишен жизни лишь в 10%-30% случаев, в зависимости от жестокости окружающей среды самого плана. Если карман обитаем, обитающие там существа могут происходить с плана Воздуха (шанс 30%), окружающего плана (шанс 30%) или какого-нибудь другого плана (40%).

Человек может передвигаться в кармане воздуха, словно он находится на плане Воздуха. Однако любому, кто решает, что заданное направление является низом, лучше быть готовым быстро среагировать – или обнаружить, каким на самом деле небольшим является карман.

Пепел. Для стороннего наблюдателя карман элементального Пепла может выглядеть как буря пыли. Однако берк, который входит внутрь, обнаруживает, что начинает задыхаться и ему больно дышать. В других местах карман пепла может выглядеть как масса плотной гари, так что человек вряд ли рванется в нее. Как бы то ни было, с каждой проходящей секундой карман вытягивает тепло из любого внутри него, причиняя 1к6 пунктов повреждения в раунд. Карман пепла весьма огнеопасен, и пламя заставляет его воспламеняться, вынуждая всех внутри кармана или в пределах 10 футов от него сделать успешный спасбросок против разящего дыхания или получить 5d6 пунктов повреждения. Такой взрыв погружает карман в облако элементального Дыма.

Пыль. В зависимости от его местонахождения, карман пыли может принять форму циркулирующей бури пылинок и песка; участка сухих зыбучих песков; или густого болота с темной жидкостью. Карманы пыли мешают видимости и угрожают задушить пустышек внутри себя. Более того, они могут быть обдирающими и причинять 1d4 пунктов повреждения в раунд находящимся внутри себя.

Земля. Карманы элементальной Земли принимают форму парящих гор, вращающихся астероидов или простых кусков камня. Есть 50% шанс, что карман земли будет логовом одному или более существам. Однако самой большой опасностью, связанной с карманом земли, является столкновение с ним во время перемещения по более открытым планам.

Огонь. Карман элементального Огня выглядит как сияющий шар мерцающего пламени. Есть 50% шанс, что любой огненный карман будет содержать элементальное существо. Незащищенный берк, входящий в один такой пылающий карман, получает 1d20 пунктов повреждения в раунд.

Лед. Карманы элементального Льда принимают форму гигантских айсбергов или снежных шаров, вращающихся в небе, плавающих в жидкости или просто внедренных в другую твердую поверхность. Они настолько холодные, что незащищенный пустышка, исследующий их, получает 1d4 пунктов повреждения в раунд. Ледяные карманы обеспечивают жаждущего путешественника возможностью получить воду на планах, где этот товар редок.

Молния. Молниевый карман принимает форму обширной электрической бури, хотя полоумные могут ошибочно принять его за карман воздуха. Самой большой опасностью, естественно, являются молнии. Любой отправившийся в этот регион, должен сделать успешный спасбросок пр. разящего дыхания или получить 1d20 пунктов повреждения каждый раунд.

Магма. Карманы магмы могут принять форму вулканических отдушин или озер. Когда мироходец подходит к таким местам, земля становится все теплее и теплее, пока, наконец, не становится раскаленной, жидкой и текучей, словно вода. В другом случае, в среде без гравитации, карман может существовать недолгое время как шар сияющей пульсирующей лавы, пока не остынет и не станет похожа на карман земли. Пустышка, который приближается слишком близко к карману магмы, пока она все еще горяча, получает 1d12 пунктов повреждения в раунд. Когда карман остынет, есть 25% вероятность, что какое-нибудь существо сделает себе логово на (или в) затвердевшем камне.

Минералы. Обнаружение кармана минералов может быть лучшей вещью, которая может случиться с бэшером, если он при этом не потеряется. Такие места не только полны драгоценных камней и бесценных кристаллов, они так же пронизаны карманами воздуха и иногда усеяны лужами воды. Фрагменты квазиплана Минералов выглядят как хрустальные пучки с острыми краями. Они оказываются заселены гораздо чаще других

карманов (вероятность 75%), поскольку их разработка предоставляет драгоценные камни в больших количествах. В большинстве случаев шахтеры в кармане минералов не будут любезны к посетителям.

Слизь. Карманы элементальной Слизи выглядят как дрожащие пузыри слизи, похожие на амебы, передвигающиеся без гравитации, или лужи грязи, которые медленно и бесконечно булькают и капают. Они редки на плане Воздуха, поскольку ветра Безграничной Синевы обычно быстро разрывают их на части. Карманы Слизи могут стать смертоносной ловушкой для пустышек, достаточно глупых, чтобы шагнуть в них. Они очень липкие и любой, кто дотрагивается до них, будет долго отлипать (это требует успешного броска на сгибание прутьев/поднимание ворот).

Сияние. Карман элементального Сияния выглядит как блестящий шар, с расстояния похожий на солнце, вокруг которого вращаются многие основные материальные миры. Те, кто смотрят прямо на карман сияния, должны сделать успешный спасбросок пр. полиморфа, или ослепнуть. Этот эффект похож на эффект заклинания *вызов слепоты*.

Любой, кто прикасается к поверхности кармана сияния, подвергается воздействию эффекта случайного цвета заклинания *призматической сферы*. Любой болван, который проникнет в один из таких карманов, обнаружит, что внутренние условия идентичны условиям на самом квазиплане.

Соль. Когда карманы элементальной Соли образуются на воздушных планах, они принимают форму циркулирующих бурь кристаллических частиц. Эти обдирающие и болезненные частицы причиняют 1d4 пунктов повреждения в раунд. Они так же колят открытые глаза, уменьшая видимость в половину.

В более твердой среде карман элементальной Соли выглядит как жила белых кристаллов, которые блестят и искрятся, когда ни них падает свет. На первый взгляд их возможно ошибочно принять за карман минералов. Есть всего 5% шанс, что соляной карман будет чьим-то логовом.

Берк, который пытается заселить или пройти по карману соли, обнаружит, что влага из его тела постепенно исчезает, причиняя 1d4 пунктов повреждения в раунд. Кроме того, любой, кто заносит пресную воду в соляной карман, должен держать ее плотно закрытой. В противном случае вода должна сделать успешный спасбросок пр. кислоты (как зелье) или стать саленной и непригодной к употреблению.

Дым. Карман горячего элементального дыма душит всех, кто передвигается сквозь него, как и элементальный Пепел. Он не огнеопасен, но любой, кто вступит в это место, подвергнется эффектам заклинания *ядовитое облако*, если не сделает успешного спасброска пр. разящего дыхания. Если он остается в кармане по некой причине, то ему нужно делать новый спасбросок каждый раунд или получать 1d6 пунктов удушающего повреждения в раунд. Видимость в кармане дыма уменьшается на половину, а инфравидение вообще не работает.

Пар. Карман элементального Пара обычно принимает форму обычного пространства холодного белого пара. Многие праймы ошибочно принимают их за облака, поскольку они лениво плывут по окружающей среде. Карманы пара мешают видимости, уменьшая поле зрения до 75%, но человеку не нужно бояться задохнуться в этом безвредном дыму.

Вакуум. Это возможно самые смертоносные из всех элементальных карманов. Во-первых, они невидимы. Человек обычно бессознательно натыкается на них. Край кармана вакуума идентичен краю сферы, создаваемой *упругой сферой Отилука*, поэтому пустышка скорее всего подумает, что он натолкнулся на барьер, ограждающий его от безопасной гавани.

Любой, кто сумеет проникнуть в карман вакуума, должен сделать спасбросок против полиморфа или мгновенно умереть из-за суровой окружающей среды. Тем, чей спас был успешен, нужно делать новый спасбросок каждый раунд, пока они не покинут карман. Естественно, знаток, готовый путешествовать по вакууму, не должен делать спасбросок, хотя Мастер может принимать уместные модификаторы.

Вода. Карманы элементальной воды, появляющиеся в среде без гравитации, называются *сферическими морями*, и они парят на ветру как гигантские мыльные пузыри. Есть 75% шанс, что любое сферическое море заселено водными существами. Пока небольшие карманы обычно разбиваются на части ветрами, фактически становясь карманами пара, большие сферические моря могут существовать долгие годы.

На твердых планах с гравитацией карманы элементальной Воды образуют обширные озера и моря. И снова, есть 75% шанс, что карман будет заполнен жизнью, начиная с простой рыбы и заканчивая существами с самого Элементального Плана Воды. Эти карманы могут послужить хорошим местом для человека, ищущего пищу, пополняющего запасы или отдыхающего от путешествий.

Кроме утопления никакие серьезные опасности не связаны со входом в карманы воды – только если пустышка не злит животных, монстров и народы, проживающие внутри и вокруг. Умные мироходцы помнят, что вода является ценным ресурсом на большинстве планов и замечают, что те, кто забирают ее себе, неохотно делятся ею с другими.

♦Элементалы и Другие Уроженцы♦

Многие Невежды считают, что они знают все об элементалах. Правда в том, что они не знают ничего, пока не побывают на родине этих существ. Видите ли, элементалы – после призыва на Прайм – похожи на глупых зверей. Но на своих родных планах они являются умными существами с культурой, обществом и жизнью.

Элементалы (и, коли на то пошло, квази- и параэлементалы) обычно собираются в маленькие банды, возглавляемые одним избранным представителем за его ум и силу. Их племенная организация очень разная, в зависимости от плана и даже группы. Хоть представители элементальной банды бесполы и не размножаются, они действуют во многом подобно гуманоидным семьям, демонстрируя свирепую преданность, и влечение друг к другу.

Чтобы рассчитать статистику элементалов на их родных планах, Мастер может начать с числа из Monster Manual, а затем увеличить показатель Интеллекта до Среднего или Высокого (10-14) или выше. Число встреченных существ может подняться до 1d6 или больше. Большинство элементалов истинно нейтральны по мировоззрению, но иногда можно встретить нейтрально-добрых или нейтрально-злых элементалов на их родных планах (шанс 10%). Эти добрые или злые элементалы обычно служат архоменталам – элементалам огромной силы, уникальным для каждого плана – и путешествуют в одиночку или небольшими группами (1d4 личности).

Элементалы, склонные к хаосу или порядку, тоже существуют, но они фактически становятся слегка другими существами из-за этого влияния. Эолианы, кристы, гидраксы и другие существа превратились в существ, сосредоточенных на порядке или хаосе. Даже на Элементальных Планах одни довольно редки, и ни разу не видели таких примеров квази- или параэлементалов.

Фундаменталы являются младшими элементальными существами, в сущности принадлежащие двум измерениям, тогда как псевдоэлементалы являются существами, близкими по природе к элементалам, но которые все же не могут носить это название. Примеры псевдоэлементалов включают в себя саламандр, сильфов, кризмалов, водных мороков, песчаников, воздушных слуг и азеров.

Естественно, Внутренние Планы являются домом множеству существ, которые не являются элементалами или даже их родственниками. Морозные саламандры (Лед), огненные летучие мыши (Огонь), токква (Магма), вакуумник (Вакуум) и бзастра (Вода), например, все они являются уроженцами Внутренних Планов. Многие удивятся, но Внутренние Планы изобилуют жизнью, прямо как какой-нибудь основной материальный мир. Путаница происходит из-за того, что узколобые башеры вообще не признают это за

жизнь – по крайней мере, толкуя это определение по иному. Список внутрепланарных обитателей по планам можно найти в Алфавитном Указателе, начинающемся на странице 126.

Силы

Внешние Планы служат для богов как место регулярных посещений. Силы, прибывающие жить на Внутренние Планы, весьма немногочисленны и обычно очень узконаправленные. Многие являются, как неудивительно, богами стихий.

В любом случае, немногие люди считают Внутренние Планы королевствами богов, и они обычно удивляются, что силы вообще, как оказывается, живут здесь. Другие не отличают одного бога земли от другого, и многие даже удивляются, что их более чем один. Такие невежды не долго живут на Внутренних Планах, даже если они подготавливаются к элементальным условиям. Человеку просто необходимо знать, кто живет там, куда он отправляется.

Вскользь упомянутые выше архоменталы – так же известные как Элементальные Принцы Добра и Зла – не являются настоящими богами, но они есть исключительные могущественные элементальные существа, сравнимые по грубой силе почти с любым лордом Бездны. Недостаток в последователях они восполняют влиянием среди своих родственников. Просто подумайте, каждое отдельное существо, родившееся на Элементальных Планах, боится Элементальных Принцев Зла. Элементальные Принцы Добра борются против своих злых копий, но они не настолько сильны. Возможно просто из-за того, что они существуют дольше, хозяева элементального Зла имеют большую силу и влияние на родных планах, не говоря уже о большой репутации в остальной мультивселенной. Например, многие связанные с землей существа на Прайме слушали имя Огремоша, произносимое шепотом.

Когда последователи по всему космосу умирают, они отправляются в царство своего бога. То же самое происходит и в случае с элементальными богами. Просители Внутренних Планов обычно принимают форму неотличимую от плана вокруг них. Например, души умерших последователей Огня могут стать неотъемлемой частью пламени, трещащего вокруг, участь, вполне их удовлетворяющая. Некоторые полоумные предполагают, что просители в действительности становятся элементалами, но это маловероятно. Элементалы слишком изначальны, чтобы быть простыми мертвецами.

♦Битва♦

Изменчивая природа Внутренних Планов делает сражения чуть (или очень) иными на каждом плане. Например человек, находящийся на Элементальном Плане Воды, подвергается обычным ограничениям, налагаемым любой подводной окружающей средой. И все же Внутренние Планы расширяют некоторые правила.

Иммунитеты Элменталов

Почти наверняка уроженцы Внутреннего Плана будут иметь иммунитет к элементу, энергии, параэлементу или квазиэлементу своего плана. Это должно сказать человеку о двух вещах. Во-первых, использование этого элемента для атаки является полной глупостью. Во-вторых, что более важно, башер должен ожидать, что элементальное существо на родном плане будет использовать другие атаки.

Например, огненный элементал на самом деле ничего не сжигает на плане Огня (вообще-то сжигает, но не больше самой окружающей среды). Вместо этого он заменит свою атаку физическим сильным ударом, нанося то же количество повреждений, но он может делать это только на родном плане. Таким образом, полный иммунитет к пламени не всегда сможет защитить мироходца от обитателей Огня. Более того, другие существа на плане, которые имеют элементальные атаки, достаточно хитры, чтобы не использовать

их в битве. Например, зимние волки, вступившие в битву на параплане Льда, не будут полагаться на свое разящее дыхание.

Мастер может постановить, что атаки или особая магия определенных элементальных существ превосходят планарную окружающую среду, что означает, что защиты от окружающей среды будет недостаточно для защиты от атак. Ради примера обратимся снова к плану Огня, ходит слух, что на плане есть места настолько горячие, что они обжигают самих огненных элементалов. Огонь настолько горячий, что он сжигает огонь – одно из понятий, которые нужно знать. Естественно, такие атаки должны быть невероятно редкими, поскольку среда каждого Внутреннего Плана представляет окончательную чистейшую форму своего элемента. Что-то задымленнее параплана Дыма и суше квазиплана Пыли должно быть легендой (хотя, если честно, большинство праймов именно так и думают о Внутренних Планах).

Без Гравитации

На планах без гравитации, типа Элементального Плана Воздуха или Квазиэлементального Плана Вакуума, на пустышку могут напасть со всех направлений одновременно. Чтобы облегчить такую битву, Мастер может использовать следующие руководящие указания.

Человек, на которого напали сверху, теряет выгоды щита – по крайней мере, в обычных обстоятельствах. Если он держит свой щит над головой, то он получает этот бонус обратно. Естественно, таким образом он теряет преимущества щита против атак спереди.

Атаки снизу считаются идентичными атакам сзади. Это относится ко всем аспектам битвы, даже способности воров удару в спину. Однако поскольку башер может поменять свою ориентировку достаточно быстро, то тот, кто атакует сзади или снизу в первый раунд, может встретиться лицом к лицу с врагом на второй раунд.

Большое количество противников может атаковать человека, парящего в воздухе. Следующая таблица указывает, сколько противников определенного размера может атаковать врага приведенного размера в любой раунд. Мастер может отрегулировать это число, чтобы отразить блокированное столкновение и тому подобное.

Размер Цели	Максимальное количество атакующих					
	К	М	С	Б	О	Г
Крошечный	8	6	3	2	1	1
Маленький	12	8	6	3	2	1
Средний	18	12	8	6	3	2
Большой	27	18	12	8	6	3
Огромный	44	27	18	12	8	6
Гигантский	66	44	27	18	12	8

Таким образом, среднее существо может быть атаковано восемнадцатью крошечными существами одновременно. В такой драке обычно предполагается, что нападающие более или менее равномерно распределены вокруг цели. Гигантское существо (типа дракона) будет уязвимо к атакам шестидесяти шести таких существ. Естественно, дракон, скорее всего, справится с ними – но это уже другая тема.

♦Использование Магии♦

Магия непостоянна, ведь так? Удивительно, что кто-то вообще на нее полагается. И все же многие заклинания могут быть использованы более-менее нормально на Внутренних Планах, хотя нужно принять во внимание некоторые изменения и ограничения. Некоторые специфические правила для отдельных планов могут быть

найдены в следующих главах, но этот раздел охватывает большинство общих принципов, которые Мастер должен держать в памяти.

Общие Условия

Волшебники и жрецы вынуждены бороться со множеством ограничений и особых ситуаций, когда дело доходит до сотворения заклинаний на Внутренних Планах.

Абсолютные Запреты

Из-за их абсолютной противоположности определенные школы или сферы заклинаний нельзя сотворить на некоторых планах. Заклинательные или силовые ключи не могут преодолеть это ограничение; сама природа плана пресекает любую такую попытку. Эти запреты перечислены на первой странице каждой следующей главы.

Элементальное Слияние

Определенные заклинания, типа *огненного шара* или *сотворения воды*, призывают элементальный материал. Когда заклинатель сотворят такую магию на Внутренних Планах, созданная субстанция смешивается с элементом, составляющим план.

Например, предположим, что человек сотворяет *сотворение воды* во время исследования Элементального Плана Земли. Вместо искрящейся воды, на которую он надеется, бедный пустышка, скорее всего, получит что-то типа лужи грязи. То же происходит и с теми, кто использует *каменную стену* в подводном царстве Элементального Плана Воды. А огненные заклинания на плане Льда производят взрывы пара, а не огня.

Мироходцы ничего не могут поделать с этим. Осторожное использование заклинательных ключей чуть исправляет ситуацию, но кроме этого рубака получит только то, что дадут.

Планарные Уроженцы

Как сказано выше, существа на своих родных планах не подвержены магическим эффектам, имитирующим субстанцию плана. Нет смысла атаковать ледяного параэлементала *конусом холода*. Логично, правда?

Эта концепция распространяется чуть дальше, чем установлено пределами магии. Просто подумайте, существо на своем родном плане не является межпланарным. Что это значит для заклинателя? Ну, заклинания типа *исторжение, оковы, рассеяние зла, святое слово* и *защита от зла* не влияют на существ на их родных планах (в случае защиты от зла не действует лишь «межпланарное существо»; другие защитные качества заклинания продолжают действовать). Ифрит может быть зол, словно грех, но попытка изгнать его с его родного плана просто не сработает.

Варианты Заклинаний

Небольшие поиски со стороны волшебника (или направленные молитвы жреца) могут дать некоторые полезные заклинания. Любой, кто бродит по важному городу, типа Сигила или одному из превратных городов Внешних Земель, должен суметь найти варианты заклинаний типа *дыхания сиянием* или *легкого льда*. Эти варианты можно приобрести за сравнительно умеренную цену, учитывая их ограниченное применение. Кроме того, рубака, планирующий поездку на Внутренние Планы, должен убедиться, что в его книге заклинаний полно таких заклинаний.

Planewalker’s Handbook [TSR 2620] включает в себя заклинания типа *дыхания дымом, пылью или пеплом* (W3); *превращения огня в дым* (W4); *дыхания землей* (W5); *дыхания огнем или магмой* (W5); *легкой земли* (W6); *дыхания элементами* (P4);

элементального нарушения (P7); *сферы выживания* (P7); и невероятно полезной *элементальной защиты* (P5). Мастер без этих источников может разрешить игровым персонажам самостоятельно разработать такие заклинания, используя стандартные заклинания *подводное дыхание* и *легкая вода*, находящиеся в *Руководстве Игрока*.

Призыв Существ

Призывающие заклинания вызывают только тех существ, которые живут либо на окружающем заклинателя плане, либо с одного из граничащих с ним. Таким образом, волшебник на плане Воздуха может призвать сильфа или молниевого квазиэлементала, но не лавового мефита. Мастер всегда должен помнить, что Эфирный План граничит со всеми Внутренними Планами. Соседние планы можно определить по диаграмме на странице 7.

Есть и еще одна особенность. Существо, обитающее на текущем плане, окружающем заклинателя, может быть призвано, но оно не сковывается магией. Это означает, что заклинатель должен найти какой-нибудь другой способ управлять прибывшим. Не один бедный пустышка пропал, забыв эту маленькую особенность.

Ограничения Волшебников

Эфирный План связывает Внутренние Планы с Основным Материальным Планом так же, как Астрал связывает Прайм с Внешними Планами. Но нет прямой связи между Внутренними Планами и Астралом или Внешними Планами, и этот факт затрудняет сотворение некоторой магии.

Волшебники так же должны мириться с фактом, что их заклинания подвергаются изменениям в зависимости от школы. Большинство таких изменений можно преодолеть с помощью соответствующих заклинательных ключей, хотя в некоторых случаях физическая природа плана просто не дает эффектам заклинаний действовать верно.

Астральные Заклинания

Природа Внутренних Планов не дает волшебнику творить магию, касающуюся Астрального Плана. Даже заклинательные ключи не могут обойти этот эффект – так уж соткана ткань мультивселенной. Этот запрет применяется к астральному заклинанию, двумерности и спутнику (при попытке призвать существо через планарные пути).

Путевые Заклинания

Некоторые заклинания могут действовать или не действовать, в зависимости от места, где сотворено заклинание. Например, если *межпланарная связь* была сотворена на плане Пара, то она будет нормально связываться с любым другим Внутренним Планом или Эфиром. Попытка использовать такое заклинание для достижения Внешних Планов, однако, полностью безрезультатна. Такие потенциальные планарные заклинания включают в себя *исторжение, межпланарную связь, требование, изгнание, мгновенный вызов Дромижа, ловушку, случайный дизориентир Хорнунга, волшебное зеркало, реинкарнацию, послание, прибежище* и *видение*.

Изменения Школ

Как отмечено выше, заклинания колдовства/заклятий ограничены планами, на которых ими пользуются; в остальном они работают как обычно. Однако не забывайте, что если вызванное существо не может сопротивляться общему состоянию плана, то оно быстро погибнет.

Заклинания *возглашений/оглашений* обычно не меняются, кроме того факта, что многие являются элементальными по природе, и поэтому должны подчиняться правилам

элементальных изменений, как описано ниже. Очень популярный огненный шар, например, является одновременно заклинанием оглашения и Элементального Огня.

Следующие состояния применяются к элементальным заклинаниям волшебников, сотворенным на Внутренних Планах. Их все так или иначе можно обойти с помощью использования заклинательных ключей. В случае ослабленных или усиленных заклинаний, если изменение уровня заклинателя никак не влияет на заклинание, то Мастер может вместо этого понизить или увеличить (в зависимости от эффекта заклинания) спасбросок цели. Если заклинание не требует или позволяет спасброска, то Мастер может просто увеличить или уменьшить диапазон, длительность или время сотворения на 25% (или около того). Эти изменения приведены на первой странице каждой следующей главы.

Недействительное Заклинание (*). Заклинания этих школ просто не работают на приведенном плане без ключа.

Ослабленное Заклинание (<). Согласно Закону Противоположностей, заклинание, сотворенное на плане, чей элемент противопоставлен элементу заклинания, уменьшается в силе. Таким образом, заклинание действует так, словно сотворено волшебником на один уровень ниже действительного уровня. Кроме того, заклинания выше 4-ого уровня не могут быть сотворены вообще, только с помощью заклинательного ключа.

Усиленное Заклинание (+). Снова согласно Закону Противоположностей, заклинания, включающие элемент того же плана, действует так, словно сотворено волшебником на один уровень выше. Цель такого заклинания должна сделать свой спасбросок со штрафом -1.

Изменяемые Заклинания (♦). Заклинания, изменяемые условиями Внутренних Планов, широко разнообразны, что требует вмешательства Мастера. Здравый смысл поможет определить эти элементальные изменения. Некоторые примеры представлены в следующих главах.

Ограничения Жрецов

По сравнению со всеми ограничениями, налагаемыми на их собратьев волшебников, внутрепланарные ограничения жрецов кажутся слабыми. Им не нужно беспокоиться о элементальных изменениях, кроме упомянутых под «Абсолютными Запретами» выше; они могут творить даже такие заклинания, как *астральное заклинание*, несмотря на отсутствие планарной связи с Астралом. Такова сила богов, которым они служат, но такая сила имеет свою цену.

За каждый план между жрецом и домашним планом его божества он теряет заклинательные уровни. Священник не теряет очков хитов, оружейных или мирных умений, или страдают от уменьшения THAC0 или способность изгонять нежить; но многие жрецы считают потерю заклинательной силы довольно проблематичной.

Следующая диаграмма указывает на количество уровней, которые теряет жрец, в зависимости от местоположения его силы.

План Жреца	Домашний План Силы	Потеря Уровней
Внутренний План	Внешний План	-3
Внутренний План	Астрал	-2
Внутренний План	Прайм	-1
Внутренний План	Эфир	0
Внутренний План	Соседний Внутренний План	0
Внутренний План	Другой Внутренний План	По разному (от -1 до -3)

Для определения потери уровней для жрецов с силами на Внутренних Планах проконсультируйтесь с диаграммой на странице 7. Каждый план между двумя рассматриваемыми (по кротчайшему пути) указывает на потерю одного уровня.

Магические Изделия

Магические изделия тоже могут потерять свою эффективность, в зависимости от того, где они были изготовлены. За каждый отдаленный план они теряют один «плюс» магической силы. Таким образом, меч +3, выкованный на Внешних Планах, теряет все бонусы, когда попадает на Внутренние Планы.

Место Использования	Место Изготовления	Потеря
Внутренний План	Внешний План (или Сигил)	-4
Внутренний План	Астрал	-3
Внутренний План	Прайм	-2
Внутренний План	Эфир	-1
Внутренний План	Соседний Внутренний План	-1
Внутренний План	Другой Внутренний План	-2

И снова, проконсультируйтесь с диаграммой на странице 7, чтобы определить потери магического изделия для предмета, изготовленного на Внутренних Планах. Не-соседние планы проходят через Эфирный План и поэтому страдают от потери -2.

Магические изделия, воспроизводящие эффект заклинания, также подвергаются правилам изменения заклинаний, как описано выше, на усмотрение Мастера.

Элементальный План Воздуха: Безграничная Синева

(Гаунт Хогн из Сигила предоставил информацию для этой главы. – Редактор)

Большинство читателей, вероятно, ожидали услышать рассказ о Плане Воздуха от джинна или кого-то подобного (я слышал о клянущихся в своей честности ифритах, желающих за небольшую сумму поведать о Плане Огня – вот от этих недобрых ребят следует ожидать любых подлянок). Про себя могу сказать, что я настолько близок к уроженцам этого плана, насколько это вообще возможно, если у тебя нет крыльев на спине. Какой-нибудь герцог ветра или элементал воздуха, конечно, может что-то рассказать вам из того, чего я не знаю, но это сомнительно (не то, чтобы я знал вообще все, просто эти воздухоплаватели вряд ли поместят СВОИ знания в эту книгу, они настоящие элитисты и просто так ничего говорить чужакам не будут).

Этот план всегда полон народу, который считает его самым безопасных из всех Внутренних Планов. Это, скорее всего, так и есть, но это не значит, что вам не следует послушать рассказов кого-то, вроде меня, прежде чем туда отправляться! Так что слушайте внимательно. Из всех Внутренних Планов ни один не посещаем путешественниками чаще Плана Воздуха. Старожилы приведут с дюжину причин этому, но, на самом деле, это обстоятельство обязано своим существованием двум главнейшим фактам.

Первый – ни один из внешних планов не обладает настолько невраждебной природой, как Безграничная Синева. На самом деле отправляясь на План Воздуха, вам не придется беспокоиться о том, чем же там дышать – обстоятельство, превращающееся в реальную проблему на других Внутренних Планах. Если не попасть в бурю, не начать "вечное падение" и не перейти дорогу местному жителю, вам придется просто-таки через себя перепрыгнуть, чтобы быть здесь убитым.

Добро пожаловать в наш дом тысячи глубоких вдохов.
– Джинн

Второй, возможно, является более очевидной причиной популярности Плана Воздуха у путешественников – это его красота. Даже самые поэтичные натуры с трудом находят слова, чтобы описать бесконечное голубое пространство, простирающееся вокруг, и моря белых облаков, лениво дрейфующих в нем. Если и есть кто-то, кому не захочется просто поваляться в невесомости пару часов и посмотреть на окружающий пейзаж, то с ним что-то не так.

Изменения Волшебных Школ

Земля, Огонь, Вода	<
Воздух	+

♦Физические Условия♦

Элементальный План Воздуха – это бесконечное бриллиантово-голубое небо, воздух в нем чище любого земного, даже высокогорного. Он настолько чист, что дальность видения в нем (как обычного, так и инфразрения и темновидения) вдвое больше обычного.

Пути на План

Попасть в Безграничную Синеву гораздо проще, чем на большинство других Внутренних Планов. С тем количеством путешественников, которые его посещают, не удивительно, что с течением времени было открыто много путей сюда.

Во-первых, некоторое количество порталов существует между Планом Воздуха и остальной Мультивселенной. За исключением Сигильских, большинство из них расположены в отдаленных и труднодоступных местах. Но иногда даже с праймовых миров порталы ведут в города на Плане Воздуха.

Есть слухи, что портал на План Воздуха может быть найден средь верхних ветвей Иггдрасиля. Постоянный ветер дует из портала, заставляя зеленые листья величайшего из деревьев постоянно весело шелестеть. Предположительно, портал позволяет двустороннее движение сквозь себя, что ставит его в один ряд с наиболее дружелюбными и безопасными разрывами в материи Мультивселенной.

Высоко над бесконечными просторами Арбореи стоят величественные башни греческого пантеона. Говорят, среди этих сооружений можно найти не один, а даже два портала на План Воздуха. Каждый открывается своим ключом, и они связаны таким образом, что оба должны быть открыты в одно и то же время. Естественно, так как они расположены за много миль друг от друга, требуется определенное согласование действий (и немного удачи) чтобы открыть оба портала сразу.

Гора Селестия также скрывает несколько порталов в бесконечную Синеву. В сердце Йовара, Сияющего Неба, стоит массивный зиккурат. Те, кто восходят по нему, попадают на седьмой слой Горы Селестии, но есть тут и еще один секрет. Внутри зиккурата есть портал, который ведет на План Воздуха; его существование держится в строгом секрете обитающими здесь архонами. Ну, может и не строгом, но секрете.

Есть еще один портал (или что-то типа того) на Меркурии, доме Бахамута, драко-паладина. На этом слое величайший из драконов живет в огромнейшем дворце, размеры которого не многие праймы могут себе представить. По команде Бахамута одна из секций его крепости пропадает, перенося все свое содержимое на План Воздуха. Паря в Безграничной Синеве, цитадель может полететь в любую сторону, куда пожелает ее хозяин. Бахамут может приказывать строению исчезать и появляться на плане снова по своему желанию даже в те моменты, когда он сам в нем не присутствует.

Конечно, нельзя забывать и про путь, которым можно попасть с Основного Материального Плана на любой Элементальный – через воронки. Воронки, ведущие на План Воздуха, не настолько редки, как те, что ведут на другие Внутренние планы. Но, к несчастью, они и не настолько доступны, так как они имеют обыкновение перемещаться в воздухе туда-сюда с малейшим дуновением ветра. Так что даже после того, как мироходец находит такую воронку, требуется вся его сноровка, чтобы ею воспользоваться.

Воронки на Элементальный План Воздуха встречаются в большинстве своем в одном из двух мест. Те, которые находятся высоко в атмосфере, называются *летающими воронками*. Как правило, они достижимы только для существ, которые обладают магическими способами полета – заклинанием *полет*, волшебным ковром или чем-то подобным. Животные, чудовища и все остальные, кто полагается на крылья, мешки с

газом и подобные стандартные средства полета обычно не могут подняться на высоту, на которой расположены такие воронки.

Вдобавок к тому, что они находятся очень высоко в небе, вокруг в обозримом пространстве также не должно быть горных пиков или облаков. Так же они почти невидимы, так как не сильно отличаются от окружающего их однородного синего неба; это делает их незаметными для невооруженного глаза. Хорошо хоть то, что они постоянные, если не считать того, что они могут слегка отклоняться от своего первоначального положения под воздействием ветра. Мне думается, что пара-тройка воронок на План Воздуха существует на любом Прайме, хотя кто может сказать наверняка?

Другой распространенный вид воронок – *вихревые воронки*, получившие свое названия из-за того обстоятельства, что они обычно находятся внутри вихревых потоков воздуха вроде торнадо или тайфуна. Некоторые скажут, что воронка есть внутри любого смерча, и, возможно, они правы. Проблема с этой теорией, однако, состоит в том, что смерчи настолько быстро движутся и настолько сложны для исследования, что вряд ли кто-нибудь сможет дать однозначный ответ, подтвердив или опровергнув эту теорию. К вихревой воронке и подобраться-то трудно, знающие люди утверждают, что скорость ветра в торнадо может достигать 300 миль в час - только придурок или титан станет на пути у смерча. Многие убеждены, что куски вещества, которые плавают в пространстве плана Воздуха, были затянуты туда как раз через вихревые воронки. Идея в том, что все, по чему ПРЯМО проходится смерч, затягивается в План Воздуха, а все, по чему он проходится НЕ прямо, разрывается в клочья. Вихревые воронки не похожи на большинство воронок, та их сторона, что находится в Плане Воздуха, довольно стабильна, в то время, как сторона, находящаяся на Прайме, появляется и пропадает снова, ведь смерчи обычно живут не более часа, так?

Опасности

По сравнению с другими Внутренними Планами, План Воздуха безопасен, как материнские руки. Здесь нет гейзеров магмы или струй огня, жаждущих подпалить незадачливого путника. Вообще большинство опасностей, с которыми мироходец может столкнуться в Безграничной Синеве, импортируются сюда с других планов. Но это не значит, что родные природные опасности плана не могут сгубить путешественника.

Воздушные Потоки

Без сомнения, величайшая опасность Плана Воздуха – это ветер. Практически невозможно найти место на плане, где бы постоянно не дул ветерок, но это обычно не является опасностью для жизни и здоровья. Время от времени этот ветерок превращается в ветер, а ветер – в ураган! Когда это происходит, путника начинает плющить и колбасить, и если он использует транспорт, а на Плане Воздуха это обычно бывает парусный транспорт, то этот транспорт может быть разодран на куски довольно быстро. Шторм может начаться внезапно и так же внезапно успокоиться. Шторм может продолжаться и более длительное время, иногда оставаясь на одном месте, а иногда перемещаясь.

Мастер может использовать следующую таблицу для определения скорости ветра в конкретном месте:

1d20	Сила	Скорость (миль/ч)	Модификатор
1-2	Тихо	Менее 2	+3
3-4	Слабый бриз	3-7	+2
5-6	Средний бриз	8-18	+1
7-8	Сильный бриз	19-31	0
9-10	Слабый ветер	32-39	-1

11-12	Средний ветер	40-47	-2
13	Сильный ветер	48-54	-3
14	Слабый шторм	55-60	-4
15	Средний шторм	61-66	-5
16	Сильный шторм	67-72	-6
17	Ураган	73-176	-7
18	Смерч	177-238	-8
19	Циклон	239-299	-9
20	Торнадо	300+	-10

Эта таблица отражает соответствие скорости ветра в данной местности броску d20. Колонки скорости и силы ветра предназначены для того, чтобы дать представление, что же это за ветер, а последняя колонка соответствует модификатору, который обычно ветер данной силы и скорости прибавляет к проверке (спасброску для существ и вещей, броскам атаки, проверкам умений и характеристик и т.д., что ДМ считает подверженным влиянию силы ветра). Спокойные зоны плана дают бонусы к броскам, что отражает внушающую спокойствие и расслабляющую природу плана.

Погодные условия на Плане Воздуха очень переменчивы и гораздо менее предсказуемы, чем на Прайме. Шторм может продолжаться пару минут, а может продолжаться годами. Когда они случаются, перемены в скорости ветра обычно происходят молниеносно. Скорость ветра может измениться от самой низкой до ураганной в течение десяти минут. Мастер может использовать следующую таблицу для определения продолжительности наличия данной погоды в данном месте плана:

Бросок 1d20	Продолжительность Данного Погодного Состояния
1-2	1d10 раундов
3-4	1d6 оборотов
5-6	1d6 часов
7-8	1d6 дней
9-10	1d6 недель
11-12	1d6 пар недель
13-14	1d6 месяцев
15-16	1d6 лет
17-18	1d6 десятилетий
19-20	1d6 столетий

Завихрения

Завихрения сродни ветрам, штормам и т.д., описанным выше, но заслуживают отдельного упоминания. Завихрение – это крутящийся вихрь воздуха, возможно, создаваемый, когда маленькая трещинка появляется между Элементальным Планом Воздуха и Квазиэлементальным Планом Вакуума. Большинство праймов описывают завихрение как огромное круглое торнадо, замкнувшееся на само себя в попытке поглотить узкую часть своей воронки.

Кто или что угодно, подлетающее близко к завихрению, должно бросить успешный спасбросок пр. парализации или быть затянутым в завихрение. Каждый раунд находящееся в завихрении существо получает повреждения. Выбраться из завихрения можно посредством проверки на сгибание прутьев/поднимание ворот или с помощью находящихся вне завихрения товарищей. Находясь в завихрении нельзя колдовать из-за постоянных кувырков в нем, рева ветра, мешающихся предметов, затянутых в завихрение.

Мастер может использовать следующую таблицу для определения размера завихрения и повреждений, которые оно наносит находящемуся внутри каждый раунд:

Бросок 1d10	Диаметр	Повреждение за Раунд
1	1d10*10 ярдов	1d10
2-3	1d10*100 ярдов	2d10
4-5	1d10*1,000 ярдов	4d10
6-7	1d10*1 миль	8d10
8-9	1d10*10 миль	16d10
10	1d10*100 миль	32d10

Ходят слухи, что есть одно Главное Завихрение, тысячи миль в поперечнике, в самом центре плана. Конечно, так как план бесконечен, у него вряд ли можно найти центр. То есть, если такое титаническое завихрение существует, его в принципе можно встретить где угодно. Забавно то, что нашедший это завихрение путешественник предпочтет не любоваться на него, а упасть от него подальше, пока завихрение его не затянуло и не разорвало на куски.

Передвижение по Плану

Попав на План Воздуха, следует, прежде всего, научиться по нему перемещаться. Если уметь летать, то это не такая уж большая проблема – просто выбирай направление и махай крыльями! Но для тех, кто летать не умеет, все может оказаться несколько сложнее. На Плане Воздуха нет гравитации. Это не значит, однако, что путник просто повиснет в воздухе, носимый всеми ветрами. Когда путешественник прибывает на план, первое, что он обычно делает, – это убеждает себя в том, что вот это направление – "низ". Этого избежать очень сложно, поэтому он начинает падать в выбранном направлении, если не схватится за что-нибудь или не подумает о другом направлении как о "низе" (хотя последнее решение на самом деле, конечно, – временная мера). Если не начать контролировать свои впечатления о том, где низ и верх, можно нажить себе крупную неприятность (см. ниже).

Так как же это сделать? Чтобы убедить себя, что низ в другом направлении, приключенец должен кинуть удачную проверку на Мудрость (местные жители или им подобные не должны его делать, для них верх и низ – взаимозаменяемые понятия, про которые можно забыть и применять в меру необходимости). Мастер должен применить к броску модификатор, базирующийся на том, знакомы ли местные условия путешественнику.

Опыт Пребывания в Условиях Воздуха*	Модификатор
Вообще никакого	-6
Нет личного опыта	-4
Некоторые познания, но нет личного опыта	-2
Краткий личный опыт	0
Некоторый личный опыт	+2
Продолжительный личный опыт	+4
Практически уроженец плана	+6
* - или другого плана со сходными условиями	

Как только путник начинает падать в определенном направлении, он продолжает падать, пока либо во что-нибудь не врежется, либо пока не изменит своего мнения о направлении (с другой проверкой на Мудрость). Старожилы называют это "вечным падением", так как в том направлении, куда ты падаешь, нет земли, на которую можно

приземлиться. Каждый раунд путник пролетает 1,000 футов. Если он ударяется о другой предмет, он страдает от 1d6 пунктов повреждения за каждые 10 футов падения, до максимума 20d6 пунктов повреждения. Это падение очень опасно, но его можно использовать и себе на пользу: если не встретить предмет, о который можно удариться, это может быть очень эффективный способ передвижения.

Когда падающий пустышка начинает приближаться к точке назначения, ему следует позаботиться о приземлении. Имея некоторый опыт, сделать это не трудно, надо всего лишь за некоторое время до посадки переменить свое мнение о том, где низ, сбросить скорость и приземлиться легко, как перышко.

Предположим, существо падает со скоростью 1,000 футов в раунд. По мере приближения к поверхности, оно решает, что низ и верх поменялись местами. В следующий раунд это создает торможение, поскольку ускорение свободного падения теперь направлено в сторону, противоположную текущей скорости существа. Если переменить направление падения слишком поздно, то можно хорошо впечататься в предмет, на который собираешься приземлиться, а если слишком рано – можно не долететь до него, зависнуть на мгновение в воздухе и полететь обратно в ту сторону, откуда прилетел.

Как бы сложно это ни казалось сделать на словах, большинство внутрипланарных существ владеют этой техникой в совершенстве, опытные мироходцы тоже проделывают подобные фокусы без особых ошибок. Сложным может быть лишь само непосредственное приземление, и новичкам может потребоваться успешная проверка на Ловкость, чтобы не упасть в землю носом. Эти проверки требуется делать при каждой посадке, пока приключенец не сделает две успешных проверки подряд. Как только это происходит, Мастер может считать, что приключенец овладел техникой приземления и может свободно ею пользоваться. Но все эти полеты все же обычно довольно сильно напрягают путешественников, так что большинство просто использует заклинания, волшебные предметы (очень популярны *летающие ковры*), или летающих ездовых животных.

По-настоящему опытные мироходцы знают, что можно просто убедить себя в том, что на самом деле низа вообще нет. Это требует наличия опыта перемещения по плану (его наличие определяет Мастер) и проверки на Мудрость. Говорят, некоторые занимаются преподаванием способности такого самоубеждения, эффектом такой тренировки становится обладание одного слота мирного умения, основывающегося на Мудрости, которое позволяет висеть в пространстве, падать в любую сторону и безопасно приземляться. Но даже с такой элитной тренировкой полеты по плану не будут такими удобными, безопасными и маневренными, как при использовании заклинания *полет*.

♦Обитатели♦

Элементальный План Воздуха – это дом некоторых удивительнейших видов существ во всей мультивселенной. Среди них есть как существа, созданные самой природой плана, так и существа, пришедшие сюда и оставшиеся здесь навсегда, а таких немало, учитывая красоту и безопасность плана. Здесь мироходец может наткнуться даже на волшебников и священников-элементалистов с Прайма.

Элементалы

Элементалы воздуха – возможно, самые известные обитатели Безграничной Синевы. Большинство людей называют элементалами не только тех существ, которым это имя принадлежит по праву, но также мефитов, фундаменталов, архоменталов, vortice'ов, air walker'ов, spirit of the air'ов, tempest'ов, скриашитов, air plasm'ы. Некоторые из элементальных существ плана, такие как воздушные слуги, невидимые убийцы, сильфы, известны даже на Прайме. Другие же, например мишту или сисланы, практически не встречаются за пределами этого плана.

Животные

В течение тысячелетий, представители практически любого вида птиц посетили План Воздуха. Некоторые были затянуты через воронки, но большинство были принесены сюда ценителями их окраски, певчих качеств или способностей к охоте. Другие летающие животные, такие как насекомые или летучие мыши, также довольно часто встречаются на плане. Большое количество крупных птиц и птицеподобных существ бороздят просторы ветров, например рухи, гигантские ястребы, гигантские совы, гигантские летучие мыши, птеранодоны и им подобные. Большинство из них доставлены сюда, чтобы служить ездовыми животными.

Монстры

Существа, подобные пегасам, гиппогрифам и грифонам, могут попасться на своем пути с островка на островок. В некоторых случаях, они также были искусственно доставлены сюда, но некоторые из них прибыли на план самостоятельно в поисках места, где бы они могли свободно летать и где их бы не сковывали цепи гравитации.

Некоторые ироходцы рассказывают о встречах с гигантским четырехкрылым 50-футовым андросфинксом, чье каждое слово причиняло безумную боль всем вокруг. Это существо подходит под описание монстра из легенд, который, по слухам, владеет секретами всех когда-либо изобретенных заклинаний, и эти секреты записаны на внутренней стороне пера в крыльях существа.

Джинны

Без сомнений, наиболее часто встречающаяся неэлементальная раса этого плана – загадочные джинны. Эти величественные, магические существа, к которым относятся с благоговением и страхом как праймы, так и планары, воздвигли множество крепостей по всему плану. Величайшее из таких строений – Цитадель Льда и Стали (см. ниже).

Большинство джиннов живут в независимых владениях, управляемых халифами, шейхами, шерифами и маликами. Типичное такое владение бывает построено на куске элементальной земли, достигающей в диаметре от 1000 до 12000 (d12*1000) ярдов. Эти строения возвышаются в элегантном величии, часто они бывают построены из стекла и тонко обработанного камня с резьбой. От 6 до 60 джиннов (6d10) составляют население владения, вместе с некоторым количеством джаннов (численностью примерно до 1/3 популяции джиннов). Также там присутствует большое количество низкоинтеллектуальных существ, которые используются как солдаты, слуги, рабочие, выполняя каждодневную работу. Также джинны часто тренируют птиц и других летающих существ исполнять роль посыльных, чтобы поддерживать связь между владениями (хоть такие контакты и не слишком часты).

Джинны воюют с облачными и штормовыми великанами, находящимися на плане, и не очень хорошо ладят с элементалами (причиной этого считается заносчивость джиннов). Большинство боевых действий ведется с ифритами с Элементального Плана Огня. Легионы ифритов с саламандрами, элементалами и другими существами нападают на халифат джиннов через Жабал Тураб, извергающийся вулкан, служащий воронкой между двумя планами.

Великий халиф Хусам аль Балил бен Нафхат аль Ягаююим, Повелитель Облаков и Сын Ветров, правит всеми джиннами, при этом редко покидая Цитадель Льда и Стали. Ходят слухи, что в данный момент джинны ищут на Внутренних Планах магическую печать, которая, как говорят, имеет силу повелевать ими всеми, даже их правителем. Джинны очень боятся, что она попадет не в те руки.

Лесные Расы

Большинство, думая о лесных жителях, представляют их изящными эльфами, пробирающимися сквозь лесную чащу. Хотя этот стереотип в большинстве случаев верен, сказочный народ также широко распространен в Безграничной Синеве, будучи представленным такими своими летающими видами, как атоми, пикси и спрайтами. Некоторые из летучих гор на Плане Воздуха покрыты лесами, и другие эльфийские расы, кроме перечисленных, могут обитать в этих лесах. Все они уважают двор Великого Халифа Джиннов и многие служат ему на тот или иной манер.

Ходят слухи, что в одной из летучих гор на плане есть подземный город дроу, но тот, кто его обнаружит, очевидно, будет вынужден замолчать быстрее, чем успеет рассказать о его местоположении.

Другие Расы

Некоторые другие разумные расы живут на Плане Воздуха, например гуманоидные летуны вроде ааракокр и птералюдей, или более экзотические существа, такие как коатли, бехолдеры и ниты. Также можно наткнуться на изолированные колонии облачных и штормовых великанов. Они обычно предпочитают вести затворническую жизнь и тем, кто рассчитывает пробыть в живых еще пару лет, приходится считаться с этими предпочтениями.

Силы

Вдобавок к обычным существам, описанным выше, на Плане Воздуха живут и несколько очень могущественных. Некоторые, вроде Великой и Могучей Акади, Королевы Воздушных Элементалов, родились на этом плане; другие же, такие как Шу, являются богами с других планов, пришедшими сюда и здесь оставшимися.

Акади, Королева Воздушных Элементалов. Акади – самая сильная из воздушных элементалов. Она стоит в одном ряду с остальными высшими Силами, но в последние десятилетия внезапное появление архомонтала Ян-Си-Бина бросил вызов ее безраздельному владычеству.

Акади живет в огромном завихрении, называющемся, как нетрудно догадаться, Великая Воронка, достаточно большом, чтобы поглотить целую планету. Это явление передвигается по воле Акади в любую сторону, и, говорят, все ветры на плане начинаются от него. Те, кого желает видеть Акади, могут проходить через торнадо свободно, а те, кто придут без приглашения, рискуют быть разорванными на части.

Акади не злая и не добрая. Она – повелительница воздуха, и то, что не затрагивает ее королевство, не вызывает в ней интереса. Несмотря на ее централистские взгляды на Мультивселенную, Акади известна своим бурным темпераментом и переменчивым настроением.

С течением лет Акади собрала вокруг себя дюжину женщин-воинов воздушных генази. Эти воины составляют ее Лазурную Гвардию (описанную ниже), и те, кто переходят им дорогу – почти верные смертники.

Чан. Как и Ян-Си-Бин, ее враг, Чан – невидимое существо из немного загустевшего воздуха. Принцесса Добрых Существ Воздуха – повелительница легкого бриза и приятных звуков, хотя, когда приходится, она может бушевать хуже бури. Ее упорное наблюдение за Ян-Си-Бином часто заставляет его обуздывать свою разошедшуюся деятельность из боязни ее вмешательства, но и Чан приходится действовать осторожно, так как ее враг не преминет сунуть свой нос в ее дела. Эта война тихих угроз продолжается уже давно и, возможно, продолжится еще очень долго.

Чан проводит некоторое количество времени в Дворце Незримых Намерений, ее летающем замке из чистейшего стекла. В остальное время она странствует по плану, следя за Ян-Си-Бином и пытаясь продвигать идеалы добра.

Хотя на самом деле и не являющаяся Силой, Чан, как архомental, может похвастаться большим контингентом поддерживающих ее элементалов, сильфов, фэйри и крылатых существ всех мастей. Она правит больше репутацией, нежели словом, ее последователи чаще просто делают то, чего бы она, как им кажется, от них хотела, чем подчиняются приказам. Часто называемая Молчаливой, Чан может быть гостеприимной хозяйкой в своем дворце, но она не из тех, кто просто так выдаст утерянные секреты плана.

Шу. Брат и муж Тефнут, Шу – средняя Сила египетского пантеона. Ра, его отец, поручил ему удерживать друг от друга влюбленных Геба (землю) и Нут (небо). Пока его усилия были успешны.

Шу живет на Плане Воздуха в месте под названием Пустынный Ветер. Это овеваемое теплыми сухими ветрами царство лежит на границе между Воздухом и Параэлементальным Планом Дыма. Золотистые крупинки дрейфуют в воздухе туда-сюда, как пустынные песчинки, несомые петляющим сирокко. Лучи солнечного света пронизывают все вокруг, даря тепло. Местные ветры, золотистые крупицы, и лучи света – все они видимые отражения просителей Шу. Все они при жизни были добрыми, но нынешние ветры были при жизни хаотичны, лучи – законопослушны, песчинки – нейтральны.

Достигшие окраины царства Шу могут войти только с его благословения. Если он желает принять посетителей, путь открыт и приветлив, но если нет – ветер становится сильнее, песчинки начинают носиться с неимоверной скоростью, осыпая непрошеных гостей дождем золотых искр, а лучи становятся достаточно горячими, чтобы расплавить доспехи.

Ян-Си-Бин. Ян-Си-Бин, Повелитель Злого Воздуха, от природы невидим. Только легкое шевеление воздуха может выдать присутствие архомental. Он живет во дворце из твердого воздуха, подобном дворцу Акади, но проводит много времени путешествуя по плану (не только по этому, но и по другим, например, Прайму). Существа, населяющие небо любого плана и любого царства знают о Ян-Си-Бине и боятся его. Эта Сила не накапливает больших войск, а просто собирает маленькие группы злых воздушных элементалов и подобных существ вместе по мере необходимости.

Его главный враг – Чан, хотя их конфликт никогда не бывает открытым, а носит характер тихого запугивания и скрытого сбора информации. Двое врагов на самом деле даже никогда не встречались. Никто из них не делает ставку на большую армию, но говорят, они в один прекрасный день встретятся и только одному будет суждено пережить этот день.

Представители

Визитеры на План Воздуха должны принять на заметку, что обитающие здесь Силы ценят свою уединенность, и их представители делают все, чтобы никто не потревожил их хозяев.

Лазурная Гвардия. Лазурная Гвардия – команда 12 воинов (Pl/♀ воздушный генази /Ftr20+/TN), специально тренированных для битвы в условиях Плана Воздуха. Все члены Лазурной Гвардии – женщины, фанатично верные Акади. Они носят волшебную броню, темно-синий цвет которой дает команде такое название. Говорят, Акади делает эту броню из самого ветра, это объясняет то, что броня совсем не отягощает хозяина и дает ему AC 0. Каждая из воинов Гвардии достигла, по меньшей мере, 20 уровня в бойцовском искусстве, далеко превосходя любого себе подобного в воинском деле. Покровительство Акади дает им силу облачного гиганта.

От шести до восьми членов Лазурной Гвардии постоянно присутствуют в завихрении Акади. Остальные в это время выполняют задания своей хозяйки.

Керехути. Делами Шу занимается Керехути (Px/♂ человек/Wiz14/Гармониум/LG), талантливый маг. Тем, кто имеет дело к Шу, сначала лучше поговорить с Керехути, который заведует практически всеми мирскими делами своего хозяина.

Керехути известен как своим норовом, так и вниманием к деталям. Последняя черта наиболее наглядно отражается в расписании, которое он составил и которого придерживается. Каждый пункт ежедневного расписания проверяется и перепроверяется тщательным образом, чтобы поддерживать абсолютную точность во всех делах. Сложно сказать, интересуется ли Шу прилежанием своего представителя, вполне возможно, что только сам Керехути замечает, как хорошо выполняет свою работу.

Когда соответствие хода вещей расписанию нарушается, и что-то идет в Пустынном Ветре не так, как запланировано, темперамент Керехути показывается наружу и того, кто ответственен за происшествие, остается только пожалеть.

♦Места♦

Посетитель Безграничной Синевы, скорее всего, захочет посетить побольше ее достопримечательностей хотя бы для того, чтобы просто увидеть их своими собственными глазами. Некоторые из нижеприведенных мест могут служить как прибежищем для путника, так и быть смертельно опасными.

Бореалис

Бореалис – величественное сферическое строение, построенное вокруг воронки на Квазиэлементальный План Сияния. Из ядра строения (которое само по себе несколько сот ярдов в диаметре) отходит почти сотня шпилей, которые достигают в длину 1,000 футов и делают Бореалис похожим на одуванчик. Нельзя найти два шпиля, цвет которых повторился бы, представлен весь спектр.

Строение на первый взгляд выполнено из мутного стекла, но ходят слухи, что на самом деле это твердый свет. Никто точно не знает, какая магия использовалась при создании этого таинственного вещества. И в то же время, никто никогда вреда веществу больше царапины не нанес, так что это что-то большее, чем стекло.

С расстояния Бореалис освещает небо вспышками мерцающего цветного света. Это производит такой эффект, что любое пиротехническое шоу или фейерверк и рядом не стояли. С приближением к строению впечатление от этого зрелища усиливается еще больше.

Для жителей Бореалиса этот план не родной. Они – представители расы, известной праймам как ниты – существа из света, подобные блуждающим огонькам. Обычно они ведут жизнь охотника-одиночки на своем плане, где они рыщут в поисках жертвы. Но здесь, близ воронки на свой план собралось огромное их количество. Говорят, что в глубине Бореалиса есть кто-то еще, кроме них, но это вряд ли правда, так как мироходцы, подходившие к строению на близкое расстояние, никогда не видели внутри никого, кроме нитов.

Посетители Бореалиса не приветствуются и не прогоняются, хранителям нет дела до путешественников, пока они остаются у концов шпилей, подальше от ядра. Если же кто-то попытается проникнуть глубже, он будет немедленно окружен и атакован, а против этих световых существ вряд ли кому удастся долго продержаться.

Цитадель Льда и Стали

У большинства мироходцев вызывают восхищение невероятные летающие города джиннов, о них с восторгом говорят по всей мультивселенной. Один из величайших из них – Цитадель Льда и Стали. Именно в нем живет Великий Халиф всех джиннов со своим двором из шестижды шести советников.

Цитадель – огромнейший овал нескольких миль вокруг в размере, плывущий сквозь План Воздуха. Постоянное движение создает постоянный ток воздуха в ней. Цитадель находится в вечном падении и поэтому никто, кроме воли Халифа не может создать в ней гравитации. Только летающие существа могут двигаться по Цитадели из-за постоянных сильных ветров в ее коридорах и того факта, что в ней нет лестниц, соединяющих разные уровни. Существ, кому План Воздуха не является родиной (иными словами, не умеющих летать), постоянно сопровождает эскорт.

Цитадель Льда и Стали обязана своим названием удивительным материалам, из которых она сделана. Один из них, известный как вечный или нетающий лед – прозрачная субстанция, добытая на Параплане Льда и привезенная сюда специально для постройки Цитадели. Кроме того, удивительная многоцветная сталь, добытая на Квазиплане Минералов, превращена в изящные арки и элегантные колонны, поддерживающие цельнокаменный яйцеобразный свод.

Внутри Цитадели множество фонтанов питают запутанную сеть каналов, которая, мелодично журча, пересекает строение во всех направлениях. Галереи с фантастическими произведениями искусства находятся там и тут, каждая посвящена работам отдельного художника-джинна. Работы варьируются от привычных картин и скульптур до более экзотических огненных статуй и хроматических цветовых симфоний.

Меньшие сферы изо льда и стали вращаются по орбитам вокруг Цитадели, служа домами для приезжих и местных жителей. Из садов, которые покрывают эти вращающиеся сферы, высятся башни.

В глубине Цитадели сокрыт в секрете таинственный Невдимый Колледж, группа джиннов-колдунов, которые используют обман и иллюзии для защиты Цитадели (и всего Халифата) от врагов. Говорят, эти маги владеют заклинаниями, неизвестными всей остальной мультивселенной, но их можно узнать, если, замаскировавшись пол одного из магов, проникнуть в их ряды. Проблема в том, что такая засекреченная организация, как Невидимый Колледж, относится ко всему с подозрением, потому что никто так не остерегается обмана как сам обманщик.

Слухи также говорят о летающем замке Саридора, рубинового короля бриллиантовых драконов, который регулярно прибывает в Цитадель на шикарные банкеты. Говорят, Халиф очень недоволен этими визитами, так как они отнимают очень много средств и времени, но Саридор слишком важен в качестве союзника.

Еще говорят, что Цитадель может перемещаться не только по Плану Воздуха, ее замечали и на других планах, в частности, на Прайме, но ничего конкретного по поводу таких экспедиций не известно.

Тайфун, Дворец Бурь

Тайфун – громадный каменный замок, воздвигнутый на границе Воздуха и Молнии. Небо здесь постоянно грозится стегнуть путника электрическим разрядом, и Тайфун смотрится среди окружающей обстановки созданием из кошмаров воина. Верфи, окружающие Тайфун, делают его еще более впечатляющим. Во всех направлениях из каменных стен протянулась паутина доков, в которых пришвартованы десятки воздушных кораблей.

И воздушная армада и крепость, к которой она прикреплена, принадлежат огромному парню по имени Хаалифит (Pl/♂ воздушный генази/Ftr18/CN). Большинство знающих Хаалифита называют его "герцог ветра", и это прозвище им уж точно заслужено. И то, что его неэлементальный родитель был, очевидно, штормовым великаном, делает его существом исключительной силы и хитрости.

Хаалифит распоряжается из Тайфуна своим флотом кораблей, каждый из которых подвешен под огромным мешком летучего газа. Говорят, Хаалифит решил, что он единственный настоящий герцог ветра и поставил перед собой задачу ликвидации всех

остальных воздушных генази. Поначалу все считали его конченым психом, но сейчас презрение сменилось опасением, его признали очень опасным существом.

Водосток

Водосток расположен неподалеку от Цитадели, это уникальное место во всей мультивселенной, которое вызывает интерес и споры, как среди обывателей, так и среди ученых.

Водосток – это пара воронок, обе из которых ведут в Воду. Бушующий поток воды вырывается из одной, пролетает примерно 500 футов (152 м) и скрывается в другой. Обе воронки скрыты в брызгах и тумане, так что со стороны Водосток выглядит находящимся меж двух облаков.

Но как бы впечатляющ ни был Водосток, его существование ставит ряд вопросов, самый очевидный и одновременно простой таков: почему вода течет из одной воронки в другую? На Плане Воды нет гравитации, и следовательно, давления, поэтому жидкость не должна вытесняться в План Воздуха. Но и на Плане Воздуха нет гравитации, поэтому вода не должна падать из одной воронки в другую.

Факт существования на таком близком расстоянии двух воронок, очевидно, как-то связанных между собой, тоже довольно загадочен. Некоторые говорят, что Водосток – не более чем природный феномен, другие утверждают, что он был специально создан, но ни те, ни другие не дают ответа на вопрос о его происхождении.

Правда о Водостоке наверняка никогда не откроется, но это не удерживает народ от попыток его использования. Воин-маг эльфийско-элементального происхождения Брахмас Пуливуин (Pl/♂ воздушный генази/Ftr9-Wiz9/LN) как раз сейчас находится в процессе постройки механизма, состоящего из гигантских водяных колес, расположенных на всем протяжении потока воды. Он рассчитывает использовать их как генератор энергии, которую он планирует хранить в магическом аккумуляторе, называющемся вывернутая сфера. Брахмас Пуливуин нанимает как существ с этого плана, так и пришельцев на работу по постройке механизма, у него работают даже несколько водных элементалов, которые в безопасности обитают в самом потоке.

Стоимость проекта, очевидно, огромна, но конца деньгам Брахмаса пока не видно. Дело в том, что никому не известна ни конечная цель Брахмаса, ни источник финансирования проекта. Многие воспринимают все мероприятие как гибельное, другие же считают, что оно наверно окупится. Несмотря на то, что до сих пор никто не пытался всерьез помешать ему, Брахмас нанял достаточное количество персонала, чтобы охранять и присматривать за проектом. Мариды и джинны приходят и уходят, используя воронки Водостока как проход меж двумя планами, которым они пользовались с незапамятных времен, и Брахмас со своими слугами относится к ним с уважением, не мешая их передвижению. Говорят, проект подвергался нескольким нападениям, но не серьезным, по крайней мере, для Брахмаса.

♦Мироходцы в Воздухе♦

Прибывающие на План Воздуха могут оправданно рассчитывать найти здесь пристанище. На самом деле, многие, проведя длительное время в одном из его многих городов, так и не узнают, что они побывали на Плане Воздуха – так хорошо защищены города от местного климата. Большинство думают, что они побывали в городах на Прайме (конечно, пока не дойдут до края города). Но смысла в этом особого нет, потому что если уж вы попали на План Воздуха, лучше не упускать шанса полюбоваться его видами, испытать "бесконечное падение" и другие уникальные особенности Безграничной Синевы. Путешественникам, прибывающим сюда и планирующим провести здесь какое-то время, рекомендую как можно скорее научиться перемещаться падением.

План Воздуха часто расценивается как центр торговли Внутренних Планов, учитывая его относительно невраждебный климат. Ходят слухи, что внутрипланарные существа также используют для торговли какой-то там засекреченный город в Эфире, но о нем мало что известно. Купцы на Плане Воздуха постоянно держат в поле зрения потенциальный эскорт или охранников, особенно в те периоды, когда переезжают с места на место. В частности, спросом пользуются умеющие править воздушным животным или колдовать летательные заклинания. Для тех, кто этого не умеет, План Воздуха – подходящее место для учебы этим ремеслам.

Джинны, как бы равнодушны к окружающему они ни были, часто ищут желающих помочь им обороняться от нападений ифритов. Особенно они ценят (и хорошо оплачивают) желающих отправиться в Медный Город шпионить и следить за их врагами.

Естественно, не все мироходцы приходят на План Воздуха в поисках работы, многие желают приятно провести время, развлечься или приобрести информацию. В Сислане делают такие удивительные музыкальные инструменты (духовые рога и флейты, например), музыка которых повергнет любого смертного в изумление и восхищение. Облачные великаны Зефирхоума содержат сложные и запутанные, но доскональные записи обо всех известных расах мультивселенной и секреты каждой из них. Они готовы поделиться своими знаниями, но только за странную цену – часть ваших воспоминаний. Не один знаток посещал Безграничную Синеву в поисках невидимых виноградников, в которых эфемерные лозы приносят прозрачные ягоды, вино из которых пристыдит самые тонкие эльфийские напитки.

Заклинательные Ключи и Иные Необходимости

Волшебники могут обойти многие из магических ограничений плана, особенно те, что касаются применения водяной или огненной магии. В большинстве случаев, заклинательные ключи принимают форму необычных вербальных компонентов. Маги, которым известен секрет заклинательных ключей Безграничной Синевы, произносят слова заклинания не на выдохе, как обычно, а на вдохе, таким образом обходя некоторые ограничения.

За значительную цену (минимум 500 золотых) можно купить крылатый доспех изобретенный Парящими Магами Ктлла, города изгнанных праймов и планаров, которые давно уже адаптировались к жизни в ветре. Этот предмет, известный как парящее крыло, позволяет бескрылому существу плавать по ветру как парящая птица, если, конечно, уметь им пользоваться.

Хотя сферические моря плана и обеспечивают большинство людей питьевой водой, предусмотрительный путник обязательно захватит с собой пару лишних сосудов для нее – падение от одного такого оазиса до другого может занять несколько дней.

Элементальный План Земли: Наковальня

Меня зовут Тив, и я являюсь одним из шадов. Мой народ не является уроженцами плана Земли, как живые камни, которых пришельцы называют «элементалами», или хозяева камня, которых вы называете «галеб дурами», но мы обитаем здесь достаточно долго, чтобы забыть любое другое прежнее место обитания. Эта бесконечная протяженность камня теперь является домом для шадов, и это нас радует и дает некоторую определенность.

Некоторые пришельцы говорят, что план Огня является самым негостеприимным из Элементальных Планов. Хоть он и может быть самым опасным, он не такой тяжелый, как план Земли. Многие путешественники называют этот план Наковальней, и для этого есть веские причины.

Во-первых, пришельцы не могут здесь дышать. Есть случайные карманы воздуха, места, где можно передохнуть, но там обычно устраивают себе логова опасные и голодные монстры. Мы, шады, мало нуждаемся в воздухе, но даже мы не можем выжить в сплошной земле. Путешественникам нужно подготовиться к таким трудностям.

Другой проблемой является подвижность. Путь от одного места к другому на плане Земли может потребовать безграничных усилий, очень сильной спины и кирки, которой бы гордился сам Думатойн. Мы копаем и роем – это наша жизнь. Шады не ходят по протоптанным тропам. Вместо этого мы создаем собственные. План Земли одновременно является нашим господином и нашим противником. Он обеспечивает нас, и при этом представляет величайшую трудность. Проще говоря, если человек не боится быть погребенным заживо – страх, который, на мой взгляд, разделяют многие пришельцы – то ему может понравиться наше царство и наш способ существования.